Журнал «Домашний ПК», № 4 (76),
апрель 2005
Свидетельство
о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2005 г.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел
распространения (044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

И все же о политике



Никогда не мог предположить, что одну из редакторских статей придется посвятить... деятельности украинского правительства. Но живем мы в эпоху перемен, и, как выясняется, не писать о политике сложно даже такому ориентированному исключительно на пользователей компьютерному изданию, как «Домашний ПК».

Честно признаюсь, уважаемые читатели, подбор материалов в номере, который вы держите в руках, должен был быть несколько иным. Согласно нашим, загодя составленным, редакционным графикам, в этом выпуске планировалось представить на ваш суд тест винчестеров объемом 200 GB и цифровых фотокамер. Но планам не суждено было сбыться и совсем не по нашей вине.

И дело даже не только в том, что мы не смогли собрать для тестирования необходимые продукты в силу того, что их вообще не было в тот момент в Украине. Многие пользователи, решившие провести обновление морально устаревших ПК или приобрести новый компьютер, наверняка столкнулись с достаточно острым дефицитом комплектующих на украинском рынке. Откровенно говоря, и я сам оказался в подобной ситуации – не успев сделать апгрейд в ноябре прошлого года, вынужден вот уже четвертый месяц довольствоваться своим старым ПК. Полки и склады многих IT-компаний в течение марта были полупусты, устройства, совершенно свободно продающиеся в Европе и России, отсутствуют на отечественном рынке, новинки поступают в единичных экземплярах или не появляются вообще. Причина такой непростой ситуации – объявленная правительством борьба со взяточничеством на таможенных кордонах Украины в рамках государственной программы «Контрабанда – стоп!». Понятно, что дело это нужное и важное и всем нам очень хочется попасть в цивилизованную Европу, но в данный момент (который, впрочем, затянулся уже на несколько месяцев), как говорил наш первый президент – «маємо те, що маємо».

Впрочем, ситуация очень медленно, но начинает налаживаться. Новые таможенные тарифы уже приняты Верховной Радой, хотя многие IT-позиции не вошли в список, представленный на рассмотрение парламенту. Очереди на границах благодаря ускорению процедуры проверки и уменьшению количества документов, необходимых для прохождения груза, начали сокращаться. Остается проблема 20%-ного НДС, зачастую не учитываемого в старых, сегодня уже не работающих, схемах поставок оборудования и комплектующих.

Помимо прочего, положение дел в целом и новые правила игры на украинском рынке уже привели к некоторому повышению цен на IT-продукцию, и, по оценкам аналитиков, к уровню конца прошлого года они не вернутся. А вероятнее всего, даже поднимутся на 15–20%, если государство все-таки не примет каких-либо мер по их стабилизации.

Но есть и хорошая новость, связанная с деятельностью нового Кабинета министров. В рамках программы вступления в ВТО государство предпринимает активные шаги, позволяющие, по оценкам игроков рынка, в течение нескольких ближайших месяцев нанести серьезный удар по ставшему притчей во языцех украинскому софтверному пиратству. От чего, хочется верить, выиграют не только западные, но и отечественные производители ПО, а в итоге и обычные пользователи. Ведь уже сегодня многих не удовлетворяет малодоступность на нашем рынке лицензионных программ и игр.

Так что поводы для оптимизма есть. Остается надеяться, что ситуация на украинском рынке все-таки изменится в ближайшее время, пользователи наконец-то смогут провести апгрейд своих домашних систем, а мы завершим тестирование жестких дисков и цифровых фотоаппаратов и предложим его вашему вниманию уже в следующем номере «Домашнего ПК».

Искренне ваш,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

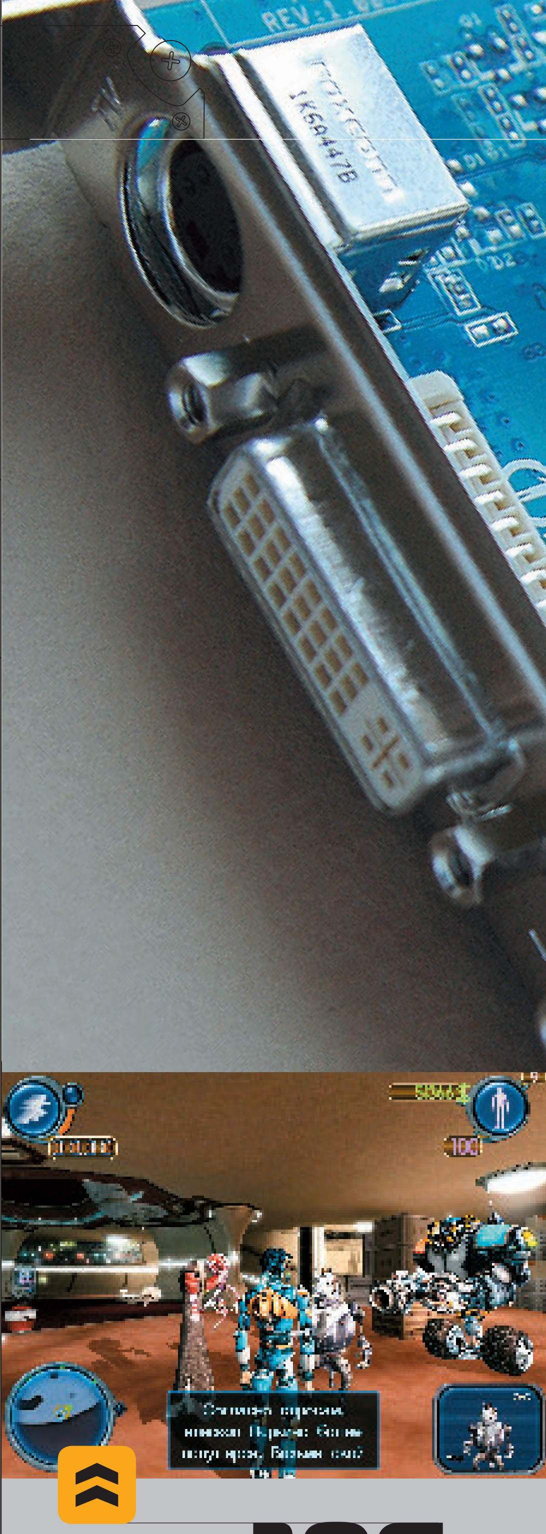
№ 4 (76), апрель 2005

Новости

ХардWare

СофтWare

Игротека



с. 106

Scrapland: Хроники Химеры

В ходе своего расследования храбрый репортер будет общаться с торгующими жизнью после смерти Епископами, виртуозно обчищающими ваши карманы Банкирами, вымогающими деньги Полицейскими, глушащими пациентов огромными молотами Медбратьями, дерущимися за право отнести сообщение Посыльными, отлынивающими от работы Степлерами, гениально скрывающимися от посетителей Чиновниками, усыпляющими своими речами Мэрами...

с. 28

ВЫБИРАЕМ GEFORCE 6600

Не прошло и полгода, как мы получили AGP-линейку GeForce 6600 «в ассортименте». Теперь мы наконец-то сможем малой кровью модернизировать свои системы: замена GeForce4 Ti или Radeon 9700 на GeForce 6600 GT станет существенным шагом вперед.

с. 104

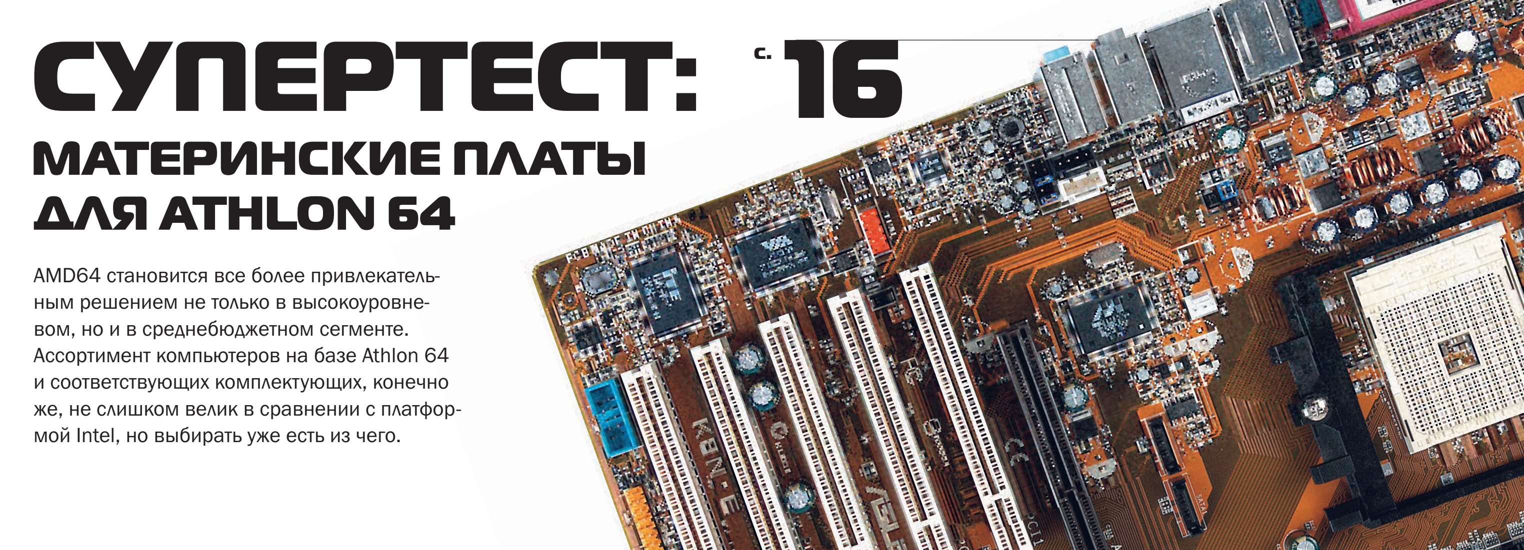
Казаки II: Наполеоновские войны

«Казаки II: Наполеоновские войны» сильно отличаются от игры пятилетней давности. За ее основу взят довольно короткий период истории – начало XIX века, Отечественная война 1812 года. Да и «Казаки II» теперь не бездумная аркадная забава, а полноценная умная и глубокая стратегия в лучших традициях сериала Total War.

СУПЕРТЕСТ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ ДЛЯ ATHLON 64

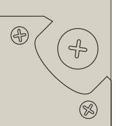
с. 16

AMD64 становится все более привлекательным решением не только в высокоуровневом, но и в среднебюджетном сегменте. Ассортимент компьютеров на базе Athlon 64 и соответствующих комплектующих, конечно же, не слишком велик в сравнении с платформой Intel, но выбирать уже есть из чего.





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD



апрель 2005

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ИГРЫ:

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ПАТЧИ

ДРАЙВЕРЫ:

ВИДЕОКАРТЫ

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ

ПОГОВОРИ СО «СВЕТЛЯЧКОМ»



Подрастающему поколению тоже хочется шагать в ногу с техническим прогрессом. Об этом (и об удобстве для родителей) подумала американская компания Firefly Mobile из Чикаго. Самая новая ее разработка – мобильный телефон Firefly, специально сконструированный для детей 8–12 лет.
Простота в эксплуатации и яркий дизайн – вот основные особенности «Светлячка». Он имеет всего пять кнопок, а родители, используя персональный идентификационный код (PIN), могут запрограммировать Firefly на 22 номера исходящих звонков, включая кнопки быстрого набора «мамы» и «папы».
Корпус телефона изготовлен с применением сменных полупрозрачных накладок и имеет светодиодную подсветку. Детям доступен самостоятельный выбор мелодии вызова из 12 вариантов, цвета фона – из 7 и экранной анимации – из 5.
Аппарат с габаритами 88×44×20 мм весит всего 60 г и работает от литийионных аккумуляторов (время ожидания до 205 ч). Стоимость двухдиапазонного (GSM 850/1900) Firefly в США – $99,95. В Европу «Светлячок» должен «прилететь» в течение этого года.

СЕМЬ МОБИЛЬНЫХ МЕГАПИКСЕЛОВ



Слово «первый», безусловно, обладает некоей магической силой. А продукты, в описании которых оно встречается, становятся центром притяжения посетителей выставок на стенды компании-производителя. Так случилось и с Samsung CSH-V770 – первым мобильным телефоном, оснащенным 7-мегапиксельной камерой.
В дни, когда в Ганновере проходила выставка CeBIT 2005, все немецкие газеты обошла фотография канцлера Герхарда Шредера, старающегося запечатлеть мгновение с помощью этого «камерафона». CSH-V770 поддерживает запись видеороликов с частотой 15/30 кадров в секунду и воспроизведение MP3-файлов, имеет слоты для сменных флэш-карт памяти формата MMC-micro и ТВ-выход. Размеры аппарата – 27×52×27 мм, масса – 180 г. Увы, пока в наших условиях по этому телефону не очень-то и поговоришь, поскольку он рассчитан на работу в сотовых сетях стандарта CDMA EV-DO.

БУМЕР CONNECTED



Каждый год на выставке CeBIT можно ознакомиться с результатами сотрудничества представителей IT-сферы и других видов индустрии. В этом году показательным примером альянсов подобного рода стала презентация автомобильной коммуникационной системы от Motorola, которую вскоре начнет встраивать в новые модели своих автомобилей небезызвестный концерн BMW.
Одна из главных особенностей состоит в том, что в уже существующий «Коммуникационный управляющий центр» (им оснащаются нынче «бумеры») добавлен беспроводной обмен по протоколу Bluetooth. Естественно, для того чтобы почувствовать все прелести жизни, мобильник владельца машины также должен быть знаком с «синим зубом». Водитель в машине может пользоваться громкоговорящей связью, отвечать на звонки, просматривать телефонную книгу с помощью кнопок, встроенных в рулевое колесо.

BLACK & WHITE

Компания Logitech на крупнейшем форуме IT-индустрии CeBIT 2005 традиционно представила массу новых продуктов, но мы на этот раз решили обратить внимание читателей на акустические системы, разработанные для использования совместно с модными портативными развлекательными устройствами.
Logitech mm22 стала первым продуктом этой компании, нацеленным прежде всего на пользователей цифровых плееров iPod и на быстрорастущий рынок мобильной музыки.
Как видите, дизайн, безусловно, отлично сочетается с внешним видом плееров от Apple. Вместе с тем «яблочный» проигрыватель может быть заменен другим аудиоисточником, имеющим стандартный 3,5-миллиметровый выход. Масса с батареями 360 г, габариты 25×15×51 мм. Начало продаж Logiitech mm22 запланировано на конец марта 2005 г.
Глядя на портативную акустическую систему PlayGear Amp (черного цвета), нетрудно догадаться, что лучше всего она будет смотреться (и слушаться) вместе с Sony PlayStation Portable.



ТОЛЩИНА ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ



Среди новых цифровых камер, представленных на выставке CeBIT в Ганновере компанией Sony, ультраплоская 5-мегапиксельная модель Cyber-shot DSC-T7 выделялась элегантностью и изяществом. Судите сами, ее максимальная толщина составляет 14,8 мм, а минимальная – 9,8 мм. При этом в жертву стильности внешнего вида не были принесены технические характеристики и функциональные возможности.
Устройство оснащено объективом Carl Zeiss Vario-Tessar с 3-кратным оптическим и 4-кратным цифровым зумом, ПЗС-матрицей с разрешением 5,1 мегапиксела, встроенной автоматической вспышкой с подавлением «красных глаз», а также ЖК-дисплеем с диагональю 2,5" и разрешением 230 тыс. пикселов с повышенными яркостью и контрастностью.

ПАРАД МОДНЫХ MP3-ПЛЕЕРОВ

В обширной экспозиции Panasonic на ганноверской выставке CeBIT 2005 не затерялись даже такие некрупные устройства, как цифровые аудиоплееры. В новой линейке проигрывателей удачно сочетаются оригинальный дизайн и передовые технологии. Разрабатывая современные аудиогэджеты, инженеры Panasonic использовали концепцию цифрового звука D Sound, направленную на высокую точность воспроизведения и создание «пространственной глубины».





САМОХОДНАЯ КАМЕРА

До чего дошел технический прогресс! Камеры научились самостоятельно передвигаться. Устройство, обладающее такими навыками, было представлено на CeBIT 2005 на стенде Sony Ericsson.
ROB-1 – свободно перемещающаяся камера, управляемая джойстиком или клавиатурой сотового телефона через интерфейс Bluetooth. Если в руках у хозяина смартфон модели P900 или P910, то контролировать движения этого чуда на колесиках можно с помощью сенсорного экрана.
ROB-1 передвигается на расстояние до 50 м от пользователя, передавая изображения в потоковом режиме на экран телефона. Диаметр аппарата – 11 см. ROB-1 может катиться вперед и назад, делать повороты, вращаться на месте, а объектив камеры – поворачиваться на 70° вверх и 20° вниз.

СЕРЫЙ КВАДРАТ





Оригинальный дизайн мгновенно привлек внимание посетителей выставки CeBIT 2005 в Ганновере к новому устройству, разработанному компанией BenQ. Разглядывая его внешность, можно предположить, что имеешь дело с каким-то портативным медиапроигрывателем. И действительно, слушать любимые MP3-файлы и FM-радио он позволяет. Но главная функция BenQ Z2 – это коммуникации, поскольку позиционируется он как мультимедийный сотовый телефон.
Z2 поддерживает три диапазона GSM (900/1800/1900 MHz), оснащен 1,5-дюймовым TFT-дисплеем (128×128, 262 тыс. цветов), 1,3-мегапиксельной фотокамерой со вспышкой и цифровым зумом, встроенной памятью объемом 58 MB, разъемом для miniSD-карт. Реализована также функция трехмерного звучания. MP3-плеер понимает ID3-теги и имеет шесть предустановок эквалайзера.
«Квадратик» отличается небольшими габаритами (66×66×20 мм) и весит всего 106 г. Поступление в продажу ожидается во втором квартале этого года.



LG – ОТ МЕДИАПЛЕЕРОВ ДО ИГРОВЫХ МОБИЛЬНИКОВ

Из любопытных новинок, представленных в многообразной экспозиции корейского гиганта информационных технологий на ганноверской выставке CeBIT 2005, нам хотелось бы выделить два устройства, имеющих отношение к сфере персональных развлечений, – медиаплеер PM70 и «игрофон» SV360.
Проигрыватель выполнен на основе Windows Mobile, поэтому кажется весьма странным, что он не поддерживает Windows Media Video (WMV), однако при этом список видео- и аудиоформатов, с которыми он умеет работать, достаточно широк (MPEG-2; MPEG-4; DivX 3.x, 4.x и 5.x; XviD, MP3, Ogg Vorbis, ASF и AC3). Приятной и полезной функциональной возможностью PM70 является способность записи не только с микрофона, но и с FM-тюнера.
Мобильный телефон SV360 оснащен графическим акселератором – по заявлению разработчиков, он может обрабатывать миллион полигонов в секунду.



Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro

Цена – $270

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741

Интерфейс
PCI

Частоты сэмплирования, kHz
44,1, 48, 96

Разрядность сигнала, бит
16, 24

Цифровые входы/выходы
Оптические, коаксиальные SPDIF, MIDI, FireWire

Аналоговые выходы
Headphones, Line Front/Side/Rear/Center/Subwoofer

Аналоговые входы
Микрофонный, линейные

Технологии
EAX Advanced HD, OpenAL, Dolby Digital/EX, DTS Digital/ES, Meridian Lossless Packing, ASIO 2.0, DVD-Audio, SoundFont 2.1

Время технологических революций в компьютерном звуке уже прошло: все, что можно было внедрить в аудиочипы, уже внедрили. Но чтобы поставить точку (или многоточие) в этой истории, необходимо иметь эталон, в котором наилучшим образом воплотятся все существующие технологии. Похоже, именно такую цель преследовали разработчики Creative, создавая Sound Blaster Audigy 4 Pro.

Цифра «4» должна, по идее, символизировать продукт нового поколения относительно Audigy 2 ZS. Но различий между данными аудиопроцессорами обнаруживается не так уж много (если они вообще есть). Тем не менее в целом звуковая плата Audigy 4 действительно на голову выше предшественников. Говорить об этом позволяет бескомпромиссный подход разработчиков к проблеме цифроаналогового преобразования – ключевому аспекту, определяющему качество звучания. В Audigy 4 для поддержки восьми каналов используются не один, не два, а четыре ЦАП! Более того, каждый из них – это флагманский ЦАП Cirrus Logic CS4398, применяемый в высококлассной Hi-Fi-аппаратуре и профессиональных звуковых платах. Что характерно, во внешнем блоке для выхода на наушники предусмотрен менее качественный ЦАП – CS4392, но это не что иное, как стереоверсия восьмиканального CS4382, которым оснащается Audigy 2 ZS.

Перечислять другие достоинства Audigy 4 Pro нет особого смысла. Как уже отмечалось, здесь реализовано все, что только можно себе представить в современной звуковой плате (ориентированной на широкий круг пользователей), причем с наивысшим качеством. Единственное «но» – чтобы ощутить преимущество в звучании Audigy 4 Pro, потребуется более совершенная аппаратура, нежели комплект мультимедийной акустики.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Эталонная звуковая плата для домашнего ПК

ЗА	ПРОТИВ
Наилучшее качество звучания и богатейшая функциональность	Совершенство дается дорогой ценой

Genius HP-5.1V

Цена – $60

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303



Сабвуфер
50 Hz – 5 kHz, диаметр 40 мм, мощность 10 мВт

Фронтальные/тыловые динамики
120 Hz – 20 kHz, диаметр 30 мм

Габариты
Наушники 184×220×95 мм
Блок управления 47×115×125 мм

Длина кабеля
Кабель наушников – 2,5 м
Сигнальный кабель с разъемами G9 и 3×3,5 мм, стерео – 2 м

Достаточно часто в повседневной жизни возникают ситуации, когда по тем или иным причинам использовать полноценную многоканальную акустику не представляется возможным. И тогда начинается поиск альтернативы.

Одним из вариантов решения проблемы являются многоканальные наушники. Образец гарнитуры с программной эмуляцией режима 5.1 от GemBird был рассмотрен в прошлом номере журнала. Нынешний экспонат представляет собой устройство несколько иного рода, поскольку реализация многоканального звука в нем имеет физический характер.

В комплектацию HP-5.1V входят собственно наушники, блок управления, сетевой шнур и набор соединительных кабелей, позволяющий осуществлять различные варианты подключения как к компьютеру, так и к бытовой аудиовидеотехнике.

Блок управления выглядит достаточно симпатично, так что его присутствие в окрестностях системного блока общей картины не испортит. На его лицевую панель выведены кнопки включения питания, отключения звука (mute) и переключения с наушников на колонки. На тыльной стороне блока размещены все разъемы.

Для установки уровней громкости предусмотрено три регулятора (сабвуфер/центральный динамик, фронтальные и тыловые динамики), вмонтированных в небольшой модуль, находящийся на соединительном шнуре наушников.

Первые впечатления от просмотра DVD-дисков как с кинофильмами, так и с концертными программами (в режимах Dolby Digital 5.1 и DTS 5.1) в звуковом сопровождении от Genius оказались в общем положительными. К сожалению, плоские и невыразительные басы, а также некоторая нехватка средних частот отнюдь не улучшают восприятие музыкального материала.



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Альтернативное решение проблемы окружающего звука

ЗА	ПРОТИВ
Отличное позиционирование источников звука	Невыразительные басы

Logitech Cordless Desktop LX-700



Цена – $111
Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303

Частота, с которой Logitech обновляет свои линейки клавиатур, просто поражает. В очередном беспроводном комплекте – LX-700 – компания продолжает экспериментировать с дизайном функциональных кнопок, отказавшись от весьма привлекательной, с нашей точки зрения, идеи круглых «кнопочек» в пользу более стильно выглядящей, однако не такой удобной в использовании «функциональной полоски». Мультимедийные клавиши подверглись меньшим изменениям (по сравнению с «пятисотыми» комплектами), однако были довольно сильно перегруппированы.

Входящая в комплект мышь Logitech Cordless Desktop Click! Plus хоть и является эргономичной (т. е. асимметричной), тем не менее понравится не всем – как показывает наш редакционный опыт, из-за довольно специфичной формы она подойдет не под каждую руку.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Универсальный комбайн, одинаково хорошо подходящий как для офиса, так и для дома

BenQ x730 Wireless Desktop Companion Pro

Цена – $75
Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494



Дизайн этого комплекта разработан студией BMW Group, что очень благоприятно сказалось на его внешнем виде – строгий черно-серый «под металлик» корпус смотрится очень стильно. Несколько портят впечатление разве что два вызывающе красных колесика прокрутки на мыши и на самой клавиатуре.

Основным отличием x730 от других моделей является возможность гибкой настройки угла наклона клавиатуры и ширины эргономичной подставки под кисти рук – основной блок (серого цвета) может занимать три фиксированных положения на направляющей дуге (черная), служащей одновременно и подставкой.

Ход клавиш небольшой и мягкий, с легким, но отчетливым кликом – в этом плане работа на Benq x730 несколько напоминает печать на клавиатуре ноутбука.

Мышь симметричная, одинаково подходит как для правшей, так и левшей, и очень удобная, но не игровая.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Приятный комплект, но для игр, к сожалению, не подходит



ViewSonic VP171b

Цена – $490

Продукт предоставлен «Квазар-Микро», тел. (044) 239-9999

Диагональ
17"
Максимальный размер изображения
1280×1024 пиксела
Время отклика
8 мс
Максимальная яркость
300 кд/м²
Контрастность
500:1
Углы обзора (гориз./верт.)
140°/130° (контраст 10:1)
Разъемы
2×VGA D-Sub, 1×DVI

Современные LCD-мониторы достигли такого уровня быстродействия, что гонка за миллисекундами уже теряет актуальность, и теперь даже среди игровых моделей на первый план выходит качество изображения и точность цветопередачи. Именно в этом преуспел обновленный ViewSonic VP171b.

Познакомились мы с ним еще во время нашего декабрьского теста. Тогда ему немного не хватило быстродействия, но теперь время отклика сократилось вдвое, до 8 мс, а качество изображения – улучшилось. Кстати говоря, на рынке какое-то время будут присутствовать обе модификации.

Итак, цветопередача у обновленного ViewSonic VP171b – просто безупречна: мягкие переходы, широкий цветовой охват, естественные телесные тона. Глубокий черный цвет и довольно большой динамический диапазон придают некоторым фото ощущение объемности. Запас по яркости более чем достаточен, при этом с помощью регулировок можно установить ее комфортный уровень.

Показав себя с самой лучшей стороны при работе с фото, ViewSonic VP171b без проблем справляется и с играми, и с видео. Темные или пересвеченные сцены прорабатываются очень детально, смазываний картинки не наблюдается. Тем не менее специфика TN-матрицы проявляется: вертикальные углы обзора ограничены, хотя и не настолько, чтобы это создавало дискомфорт.

Чем еще хороша данная модель, так это подставкой: она обеспечивает большую свободу расположения экрана по высоте и отклонения в горизонтальной плоскости, его можно переворачивать на 90° для портретного режима и даже разворачивать вокруг своей оси. Таким образом, ViewSonic VP171b – монитор незаурядный во всех отношениях, хватило бы только денег для его покупки.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Игровой монитор, который подойдет и фотолюбителям

ЗА
Высокое быстродействие матрицы сочетается с отменной цветопередачей

ПРОТИВ
Ограниченный вертикальный угол обзора, что характерно для TN-матриц



HP iPAQ hx2750

Цена – $600

Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua



Операционная система
MS Windows Mobile 2003 Second Edition
Процессор
Intel PXA270 624 MHz
ОЗУ/ПЗУ
128/128 MB
Область ПЗУ для хранения пользовательских данных
96 MB
Экран
TFT, 320×240 точек, 65 536 цветов
Слоты расширения
CF, SD/MMC
Тип и емкость аккумуляторной батареи
Li-Ion, 1440 мА•ч
Интерфейсы
IrDA, USB, Bluetooth, Wi-Fi

Новая «порода» Pocket PC, рассчитанная на деловое применение, возникла немного неожиданно для экспертов и потребителей. С тех пор как топ-класс перешел во власть устройств с VGA-экраном, ряд пользователей остался недоволен их более низким, по сравнению с QVGA-моделями, быстродействием. Поэтому в линейках всех основных производителей появились достаточно дорогие КПК с экраном 320×240 точек и процессорами 624 MHz.

HP iPAQ hx2750 сочетает наиболее быстрый на сегодня процессор для карманных ПК Intel PXA270 624 MHz и производительную платформу с качественной памятью и грамотно реализованной работой с видео. В итоге новинка действительно бьет рекорд быстродействия, хотя ее результат всего на 6–7% выше, чем у hx2410.

Следующим преимуществом является объем памяти, рекордный на сегодня для Pocket PC. КПК содержит по 128 MB оперативной и флэш-памяти. Корпоративную ориентацию новинки должен подчеркивать обычный уже для бизнес-моделей HP сканер отпечатков пальцев. Однако о полностью надежной криптографической защите всего содержимого памяти здесь речь не идет: защищен только доступ к операционной среде при включении, а шифрование охватывает лишь некоторые папки.

В итоге HP iPAQ hx2750, безусловно, заслуживает наивысшей оценки за рекордные на сегодня показатели оснащенности и производительности. Однако проблема выбора между ним и гораздо более доступным, но почти таким же быстрым hx2410, далеко не так проста. Если подходить к этому вопросу строго прагматично, конечно, младшая модель будет оптимальной, но если можно позволить себе «всего и побольше», hx2750 вне конкуренции.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Самый быстрый на сегодняшний день Pocket PC с впечатляющим оснащением и встроенной биометрической защитой

ЗА
Рекордное быстродействие; большой объем памяти; простая и защита информации; нормальные показатели автономности

ПРОТИВ
Достаточно высокая цена



Acer TravelMate 8002LCI

Цена – $1970

Продукт предоставлен компанией ERC, тел. (044) 230-3474



Габариты и масса
33,2×28,1×3,6 см, 2,88 кг

Процессор
Pentium M, 1,5 GHz

Чипсет
Intel 855PM

Оперативная память
512 MB

Дисплей
15", 1400×1050 точек

Видеоадаптер
ATI Mobility Radeon 9700

Жесткий диск
60 GB, 4200 об/мин

Оптический привод
DVD/CD-RW-комбо

Кард-ридер
SD, MMC, MS, SM, TravelMate SmartCard

Беспроводные коммуникации
802.11b/g (Wi-Fi), Bluetooth, IrDA

Аккумулятор
4400 мА·ч, 14,8 В

Эта модель серии TravelMate выделяется своей эргономичностью. Ее превосходство в данной области заметно уже при первом осмотре. Прежде всего, внешняя поверхность ноутбука матовая и шероховатая, подобное покрытие идеально маскирует царапины и потертости. Кроме того, подняв крышку дисплея, вы непременно обратите внимание на клавиатуру несколько необычной формы: слегка изогнутая, она делает процесс набора текста более удобным – не приходится перемещать кисти рук, чтобы дотянуться до крайних клавиш. ЖК-панель замечательна своим разрешением и хорошим запасом яркости. Благодаря графическому адаптеру ATI Mobility Radeon 9700 модель показывает приличные результаты в играх и прочих приложениях, использующих 3D-графику.

К плюсам модели следует отнести и продуманное размещение разъемов: они максимально разнесены по всем четырем граням корпуса. Даже на переднем торце, обращенном к пользователю, нашлось место для мультиформатного кард-ридера. Вся правая сторона отдана под комбо-привод DVD/CD-RW, который установлен в отсеке Acer Media Bay, позволяющем выполнять горячую замену дисковода, к примеру, на опциональный 60-гигабайтовый винчестер или дополнительный аккумулятор.

На передней панели находятся кнопки выключения адаптеров Bluetooth и Wi-Fi, что, учитывая достаточно высокое энергопотребление данных устройств, является важным элементом в борьбе за время автономной работы системы.

Масса ноутбука приближается к 3 кг, что несколько больше нормы. Однако этому есть великолепное оправдание: невероятная продолжительность автономной работы, превышающая 5 ч согласно MobileMark 2002.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Производительный и эргономичный ноутбук с впечатляющей продолжительностью автономной работы и ярким экраном

ЗА	ПРОТИВ
Дисплей SXGA+ ; аппаратные выключатели Bluetooth и Wi-Fi; инфракрасный интерфейс	Большая глубина нажатия кнопок в первом ряду





Panasonic Lumix DMC-LC50

Цена – $290

Продукт предоставлен компанией MTI, тел. (044) 458-3434

Матрица
CCD, 1/2,5"

Млн пикселов
Всего/эффективных 3,34/3,2

Максимальный размер кадра
2048×1536 пикселов

Объектив
Фокусное расстояние 5,8–17,4 мм

Минимальная дистанция фокусировки
Обычный/макрорежим 0,5/0,10 м

Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто, 50, 100, 200, 400

LCD-монитор
1,5", 114 тыс. пикселов

Модель Lumix DMC-LC50 относится к камерам начального уровня. Внешне аппарат повторяет черты модели DMC-43, но благодаря меньшим габаритам и плавным формам выглядит более компактно и стильно. Корпус выполнен из серебристого пластика, передняя панель отдекорирована металлической пластиной с надписью Lumix. Как и предыдущие модели линейки цифровых фотокамер Panasonic, данная камера оснащена первоклассной оптикой от Leica.

Аппарат весьма эргономичен. Кнопка спуска затвора, рычажок трансфокатора и тумблер включения/выключения питания размещены сверху корпуса, а основные органы управления сконцентрированы на задней панели устройства. Там же находятся хороший, 1,5-дюймовый, контрастный монитор, под ним три функциональные кнопки: *Удаление, Вызов меню, Отключение дисплея*. Справа от монитора очень удобно расположены диск выбора режима работы и джойпэд навигации по меню. Меню камеры богато настройками, но благодаря логичной организации вполне понятно. Повернув диск выбора режимов, можно указать нужный: *Авто, Простой/Экономичный режим, Макро, Портрет, Пейзаж, Ночной портрет, Видео, Просмотр*. В *Экономичном* фотокамера сокращает яркость экрана с целью экономии заряда батареи. В режиме *Видео* есть возможность записи движущихся объектов без звука с разрешением 320×240, с частотой 10 или 30 кадров в секунду – по выбору пользователя.

Камера демонстрирует хорошую скорость работы и приемлемое качество изображения. Но при недостаточном освещении возникают проблемы с автофокусировкой, баланс белого тоже не всегда точен.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Неплохой любительский аппарат для начинающего фотографа

ЗА	ПРОТИВ
Хорошее эргономическое решение; быстродействие; поддержка технологии PictBridge	Ошибки автофокуса; неточности автобаланса белого

Lavod LFA 405

Цена – $150

Продукт предоставлен сетью магазинов «Порто», тел. (044) 492-9939

Объем памяти
256 MB

Форматы
MP3, WMA

Функции
MP3-плеер, диктофон, FM-радио, встроенный слот SD/MMC

Габариты
73×41×15 мм

Питание
1×AAA

Интерфейс
USB 1.1

Разъем USB
Mini-USB

Сколько бы ни было в MP3-плеере встроенной памяти, рано или поздно ее начинает не хватать. Растущие объемы вынуждают пользователя приобретать новые устройства значительно быстрее, чем этого хотелось бы. Тайваньский производитель Lavod поступил более рационально, встроив в свой продукт слот для чтения карт SD/MMC. Подобное расширение возможностей значительно увеличивает срок службы плеера – теперь для удовлетворения собственных потребностей достаточно докупить SD-карту и получить дополнительное количество музыки, сэкономив солидную сумму.

Второстепенными функциями в LFA 405 являются неплохой микрофон для записи голоса и FM-тюнер. Если с режимом диктофона устройство справляется вполне нормально, то с уверенным приемом радиосигнала возникают трудности.

В комплекте с плеером поставляется удобный шнур со встроенными в него наушниками для одевания на шею. Проблема с постоянным ношением провода Mini-USB–USB тоже решена довольно элегантно – достаточно положить маленький переходник в специальный карман, который замыкается на шнурке. С его помощью плеер включается в порт USB напрямую без всяких проводов.

Серьезные недостатки этой модели – неудачное расположение клавиш управления и их маленький размер. Основной блок чрезвычайно неудобен, поскольку попасть пальцем на одну из кнопок и при этом не задеть остальные затруднительно. Габариты плеера позволили бы гораздо рациональнее разместить средства управления, если бы не большое и ненужное обрамление LCD-экрана. В результате такого дизайнерского изыска LFA 405 стал напоминать микроволновую печь и много потерял по части удобства пользования.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Многофункциональное, но не очень удобное устройство

ЗА	ПРОТИВ
Функциональность; наличие кард-ридера SD/MMC	USB 1.1; неудачный дизайн

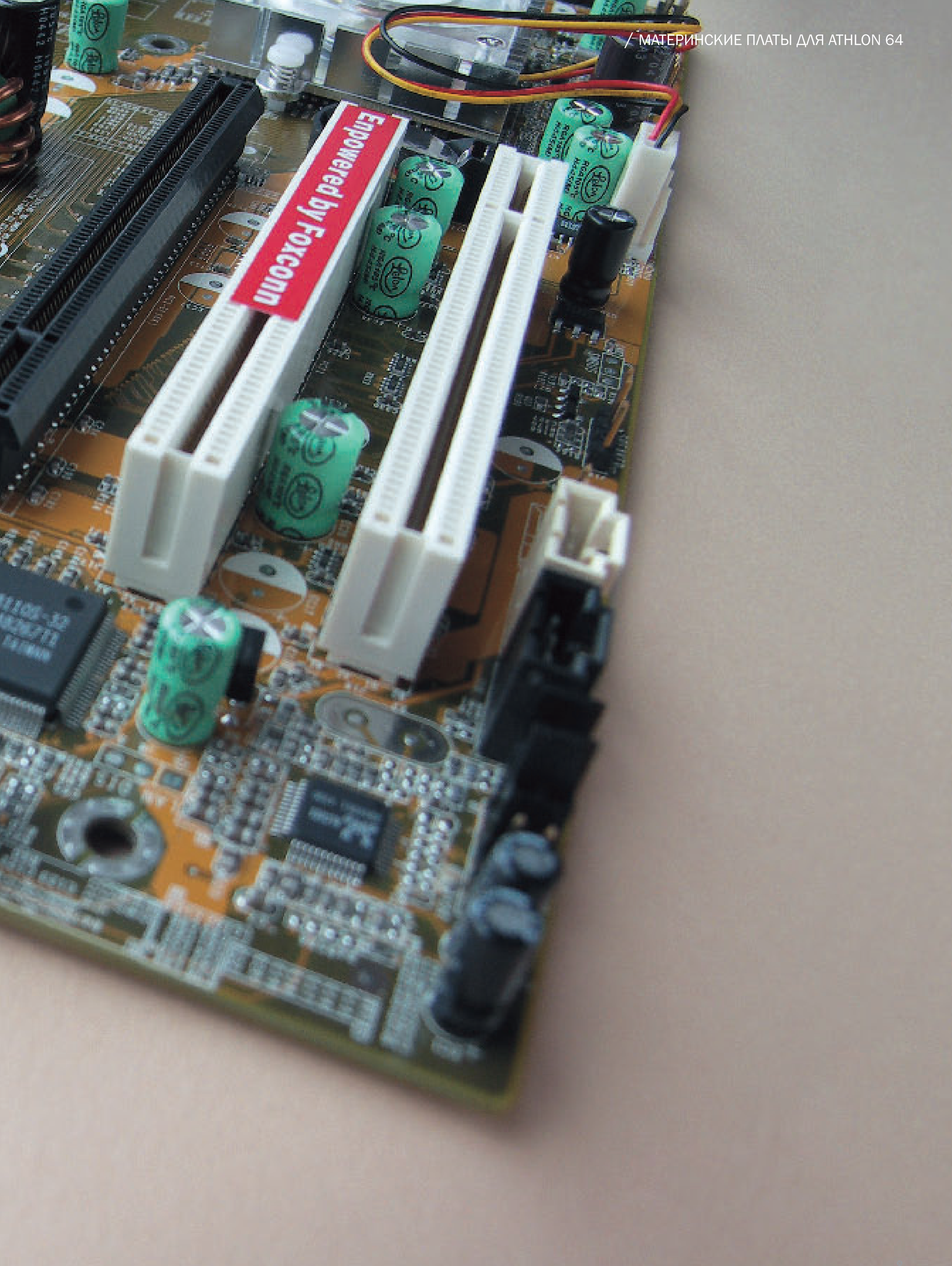

you can
Canon
Заради одного по-справжньому цінного кадру Ви можете робити десятки цифрових знімків. Але під час друку Вам потрібна чудова якість з першої ж спроби. Принтер PIXMA iP4000[1] забезпечує якість студійного друку завдяки мікроскопічним чорнильним краплям, що мають об'єм 2 піколітри. Система ContrastPLUS[2] додає чорні чорнила для надання додаткової глибини зображення. Так непересічні кадри стають неперевершеними фото.
www.canon.com.ua
PIXMA
iP4000
Невід'ємна частина фотомистецтва
Ви можете



СУПЕРТЕСТ: материнские платы для Athlon 64

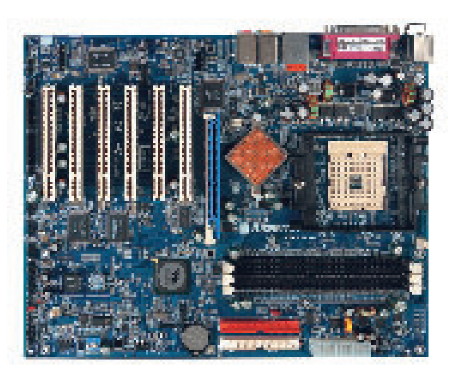
Платформа AMD64 становится все более привлекательным решением не только в высокоуровневом, но и в среднебюджетном сегменте. Ассортимент компьютеров на базе Athlon 64 и соответствующих комплектующих, конечно же, не слишком велик в сравнении с платформой Intel, но выбирать уже есть из чего. Убедиться в этом можно, прочитав данный материал, где представлены 17 продуктов самых различных марок. Разнообразие технических характеристик, функциональных возможностей и ценовых предложений делает покупку материнской платы под Athlon 64 непростой задачей, но мы постараемся в этом помочь.

В тестировании принимают участие модели с процессорными разъемами Socket 754 и Socket 939. Хотя 754-е представлены на рынке более широко, единственный довод в их пользу – экономия денежных средств: они, как правило, значительно дешевле 939-х собратьев, и для них предусмотрена бюджетная линейка процессоров AMD Sempron (правда, пока что представленная единственным и притом слишком дорогим для своего класса Sempron 3100+). Пользователям, у которых каждая копейка на счету, выбирать не приходится, так что тест моделей под Socket 754 наверняка окажется полезным. Тем же, кто стремится к максимальной производительности, следует ориентироваться на более перспективный Socket 939. Сдерживать порывы энтузиастов в данном случае может лишь скорое появление новых 939-х моделей на базе чипсетов серии NVidia nForce4. Эти продукты мы обязательно рассмотрим в ближайшем будущем, а сейчас оценим те, что доступны в продаже уже сегодня.


Empowered by Foxconn

Albatron K8X800 ProII

SOCKET 754



Цена – $85

Чипсет VIA K8T800/ VT8237
Слоты PCI 6
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек VIA ENVY 24 PT

Удобство работы с системной платой во многом определяется незначительными, на первый взгляд, нюансами. Например, расположение разъемов памяти позволяет беспрепятственно направить поток охлаждающего ее воздуха в верхнюю часть корпуса, но рычажки защелок слотов в открытом виде будут затруднять монтаж видеокарты. А вот близкое размещение микросхемы северного моста к процессорному разъему в случае с K8X800 ProII не помешает установке кулера – находящийся на чипе игольчатый медный радиатор имеет довольно малую высоту.

Если «топография» материнской платы может вызывать определенные вопросы, то ее функциональность и качество исполнения при такой цене не могут не восхищать. В очередной раз компании Albatron удалось создать продукт, который вполне успешно конкурирует с более именитыми собратьями.

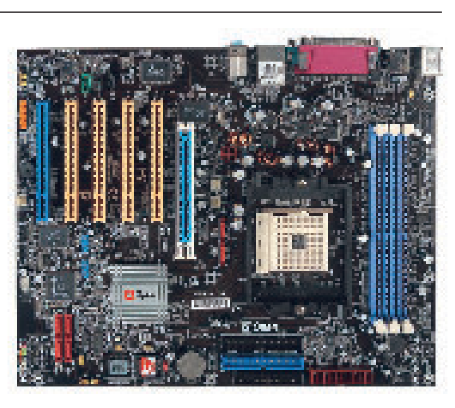


ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепное соотношение цены и качества

AOpen n250a-FR

SOCKET 754



Цена – $124

Чипсет NVidia nForce3 250Gb
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 6
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC655

Компоновка этой полноразмерной ATX-платы несколько нетрадиционна: три слота DIMM размещены над процессорным гнездом, а непосредственно под ним, к нашему удивлению, находятся два разъема SATA. На данной плате есть и SATA RAID-контроллер, рядом с которым плотной группой расположились еще четыре порта SATA. Размещение элементов выглядит достаточно продуманным – так, воздушный поток от кулера процессора по пути обдувает видеокарту, а затем – еще и память. Кроме того, потоки от процессорного кулера и вытяжки блока питания сонаправлены, что, несомненно, будет способствовать поддержанию оптимального температурного режима внутри корпуса. Плата отличается богатым оснащением («двойной» BIOS, два порта FireWire, цифровые входы/выходы S/PDIF) и разнообразием фирменных технологий.



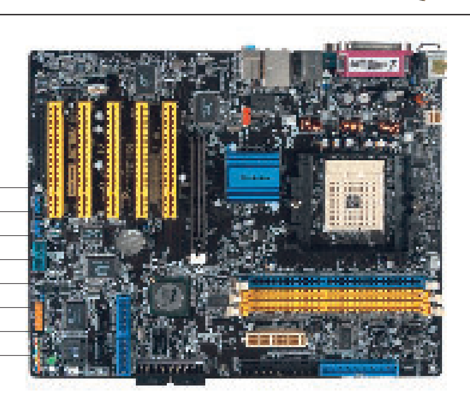
ВЕРДИКТ ★★★★★

Все хорошо, да цена высоковата

ASUS K8V Deluxe/ K8V SE Deluxe

SOCKET 754





Цена – $106 ($112 за SE Deluxe)

Чипсет VIA K8T800/VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 3
Разъемы SATA 4
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек AD1980

Заметить разницу между двумя продуктами от ASUS очень сложно. Ведь на самом деле плата с индексом SE является доработанным релизом оригинального Deluxe, отличаясь только обновленной версией южного моста и контроллером Gigabit Ethernet. Компоновка элементов свидетельствует о вдумчивом подходе проектировщиков ASUS. Придраться можно разве что к слишком близкому расположению радиатора северного моста к креплению кулера процессора. Весьма вероятна ситуация, когда некоторые конструкции просто не удастся закрепить на штатном гнезде над процессором. Возможно, решить проблему поможет съемное крепление радиатора северного моста. Размещение разъемов питания, памяти и AGP-слота не вызывает вопросов. Как всегда, на высоте оснащение дополнительными разъемами на задней панели системного блока: можно подключить два USB-порта, игровой и COM-порт .



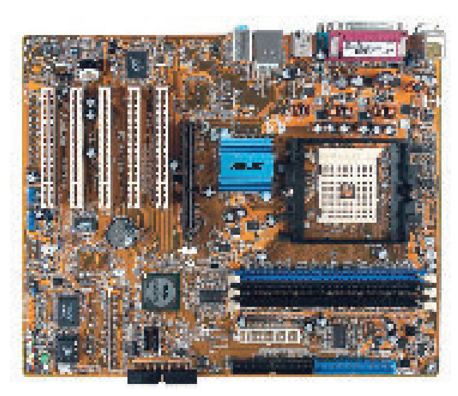
ВЕРДИКТ ★★★★★

Версия SE более предпочтительна, но обе модели дороговаты

ASUS K8V-X

SOCKET 754





Цена – $80

Чипсет VIA K8T800/VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Нет
Аудиокодек AD1980

Модель рассчитана на экономных любителей данной марки, которые, впрочем, не предъявляют к своим системам слишком высоких требований. Платы серии X традиционно представляют собой бюджетные решения с каким-нибудь бонусом от ASUS – в виде S/PDIF на задней панели, контроллера Gigabit Ethernet или звукового кодека от Analog Devices. Что характерно, на K8V-X присутствует все вышеперечисленное, и это делает ее достаточно привлекательным вариантом (с учетом цены). Дополнительная комплектация практически отсутствует, что, однако, не проблема: плата оснащена всем необходимым. Несомненным плюсом является обилие настроек BIOS Setup и как следствие – хорошие разгонные показатели. Похоже, инженеры ASUS решили, что все без исключения модели фирмы должны обладать изрядным оверклокерским потенциалом, и K8V-X – наглядный тому пример.



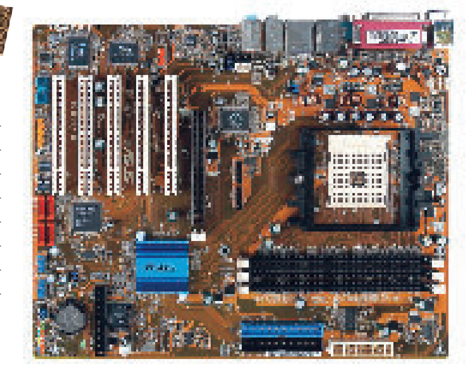
ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный бюджетный вариант для приверженцев марки ASUS

ASUS K8N-E Deluxe

SOCKET 754

Цена – $126



Чипсет NVidia nForce3 250Gb
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 6
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC850

Полноразмерная ATX-плата на базе NVidia nForce 3 имеет достаточно много свободного места на текстолите. С учетом данного факта компоновка могла быть и более удобной. Необычное решение – порты SATA расположены между процессорным гнездом и слотом AGP. Хотя это и не должно создавать проблем, слишком близкая посадка двух портов IDE и разъема питания наверняка понравится не многим. Для тех, кому покажется мало двух портов SATA, имеется контроллер Silicon Image с четырьмя SATA 150 и возможностью создания «серьезных» RAID-массивов (вплоть до 0+1). Задняя панель сбалансирована и функциональна, так что применение дополнительных колодок вряд ли понадобится. По разгону K8N-E Deluxe находится в числе лучших – частоту FSB 250 MHz можно считать отличным результатом для материнских плат под Socket 754.

ВЕРДИКТ ★★★★★

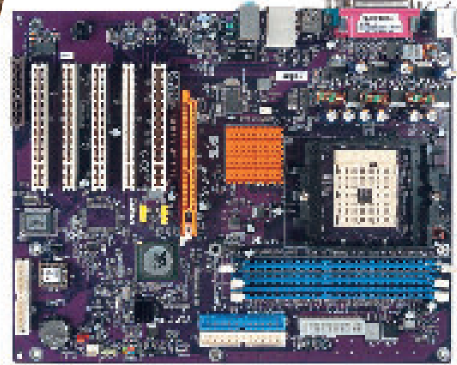


Качество на высшем уровне, но и цена, к сожалению, тоже

ECS K8T800-A

SOCKET 754

Цена – $68



Чипсет VIA K8T800/VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100 Mbps
FireWire Нет
Аудиокодек Realtek ALC655

На фиолетовом текстолите этой платы много незанятого места. При достаточной площади PCB оснащение данной модели можно назвать стандартным. Она не перегружена разъемами, что позволило проектировщикам разместить их свободно, без особой тесноты. Взаимное расположение процессорного гнезда, блока VRM и слотов памяти обеспечивает обдув двух последних, но если для элементов VRM это можно считать охлаждением, то для модулей памяти, скорее, наоборот. И если процессор окажется слишком горячим, то память лучше устанавливать в дальний слот. Хотя, судя по наклейкам на коробке и на самой плате, наиболее «любимый» ею процессор – AMD Sempron, который не использует 64-битные расширения и работает на сравнительно невысоких частотах. При этом в руководстве заявляется поддержка всего семейства AMD K8 без ограничений.

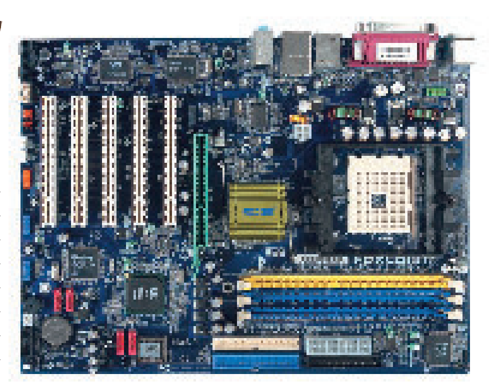
ВЕРДИКТ ★★★★★



Довольно неплохая плата по рекордно низкой цене

Foxconn 755A01-6EKRS

SOCKET 754



Цена – $78

Чипсет SiS 755/964
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 4
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC655

Хорошо оснащенная и довольно большая по площади плата от Foxconn привлекает внимание тем, что на ней практически не видно незанятых участков текстолита. Как следствие, IDE- и FDD-порты, а также планка ATX-питания втиснуты вплотную друг к другу и до них непросто добраться. Вместе с тем две пары разъемов SATA распаяны достаточно свободно и расположены в той области платы, доступ к которой не перекрыт в корпусе отсеками дисковых накопителей. Внушительные батареи конденсаторов в непосредственной близости к процессорному гнезду и слотам памяти могут свидетельствовать о чрезмерной перестраховке разработчиков. Или же наоборот – о том, что с их помощью проектировщики сглаживали шероховатости сопряжения шин. Упрощенные возможности BIOS Setup и 36-месячная гарантия говорят о направленности продукта на сектор готовых систем.

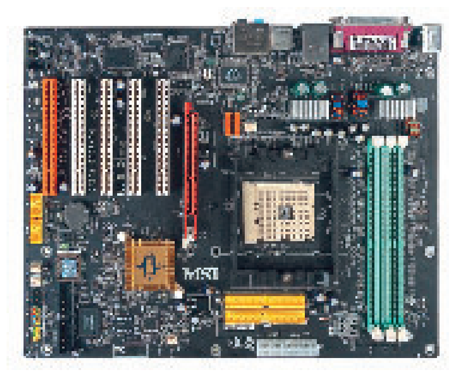
ВЕРДИКТ ★★★★★



Добротный и хорошо оснащенный продукт, притом недорогой

MSI K8N Neo Platinum/Neo-FSR

SOCKET 754



Цена – $108 ($87 за Neo-FSR)

Чипсет NVidia nForce3 250Gb
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 3
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 4 (2 у Neo-FSR)
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть (у Neo-FSR нет)
Аудиокодек Realtek ALC850

Разница между двумя моделями состоит преимущественно в их комплектации – PCB у них одинаковые (и, в отличие от моделей конкурентов, покрыты темным матовым лаком). В более богато оснащенной версии Platinum предусмотрены дополнительный FireWire-контроллер от VIA и два порта SATA – за счет установки контроллера от Marvell. Все прочее идентично, хотя на плате есть еще минимум одно нераспаянное посадочное место под большой чип – скорее всего, там предполагался дополнительный Ethernet-контроллер. Благодаря размещению слотов DIMM над процессорным разъемом удалось освободить пространство между AGP и процессорным сокетом и тем самым оптимизировать воздушные потоки внутри корпуса. Из других особенностей стоит отметить наличие полной (5.1-канальной) колодки аудиоразъемов на плате, включая оптический цифровой выход.

ВЕРДИКТ ★★★★★

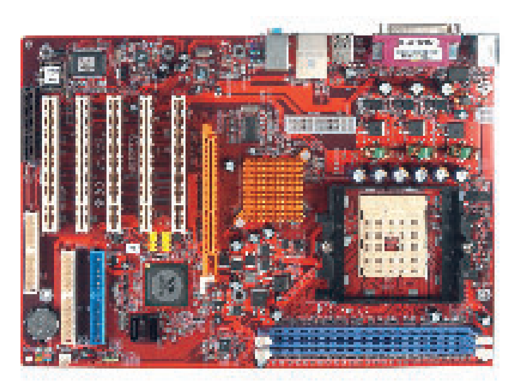


Отличные платы, но разгонный потенциал слабоват

PC Chips M860

SOCKET 754





Цена – $69

Чипсет VIA K8T800/VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 2
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100 Mbps
FireWire Нет
Аудиокодек CMI 9761A

Эта плата на чипсете K8T800 отличается небольшой шириной, что, однако, почти не отразилось на удобстве размещения ее компонентов. Правда, радиатор северного моста расположен слишком близко к процессорному разъему, но проблем с установкой стандартного кулера у нас не возникло. Комплектация платы, как и любого бюджетного решения, минимальна – только самое необходимое, никаких дополнительных планок, расширяющих коммуникационные возможности, нет. Из архаизмов отметим CNR-разъем, который в последнее время попадается все реже и реже. Все прочее привычно: пять слотов PCI, один AGP, два порта SATA, интегрированное аудио CMI 9761A, Fast Ethernet-контроллер VIA VT6103L. То есть перед нами стандартная платформа для ПК начального уровня, для которой нужен процессор стоимостью до $100.

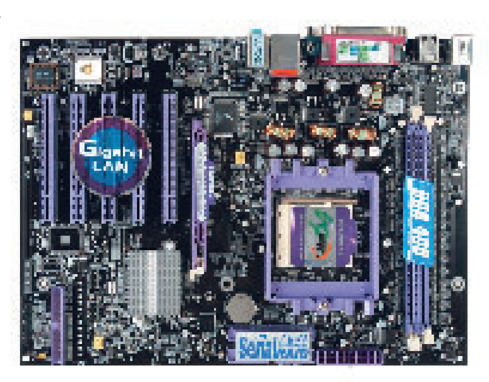
ВЕРДИКТ ★★★★★



Еще один продукт для самых экономных

Soltek SL-K8AN2-GR

SOCKET 754



Цена – $90

Чипсет NVidia nForce3 250Gb
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 2
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Нет
Аудиокодек Realtek ALC650

Эта модель выделяется среди остальных фиолетовым цветом всех пластиковых элементов и их необычной компоновкой, больше напоминающей расположение разъемов на платах стандарта BTX. Во всяком случае, слоты памяти размещены над процессорным сокетом, который повернут на 90°. Микросхема одночипового набора логики использует пассивное охлаждение с помощью дюралевого игольчатого радиатора и находится справа от слотов PCI, так что не может помешать установке процессорного кулера. Зато конденсаторы блока VRM прилегают к нему вплотную и позволяют задействовать только центральный «зацеп». На этот нюанс стоит обратить внимание при выборе нестандартных кулеров. По разгонному потенциалу плата вплотную приблизилась к группе лидеров, что при такой цене весьма похвально.

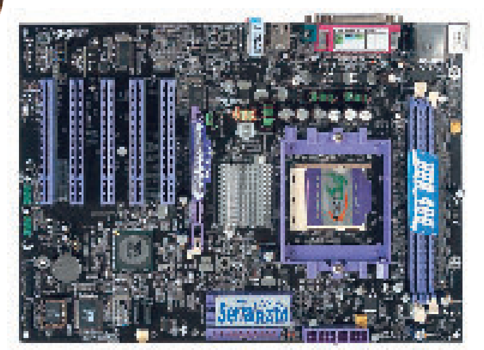
ВЕРДИКТ ★★★★★



Удачная модель с неплохим разгонным потенциалом

Soltek SL-K8AV2-RL

SOCKET 754



Цена – $80

Чипсет VIA K8T800/VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 2
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100
FireWire Нет
Аудиокодек VIA VT1616

По большому счету, данная плата – аналог предыдущей модели, с той лишь разницей, что вместо чипсета NVidia здесь имеется VIA K8T800. Поскольку последний состоит уже из двух микросхем, схема разводки немного изменилась, хотя сразу это заметить довольно трудно. Из минусов отметим слабую функциональность задней панели – набор из двух COM-портов и LPT порядком устарел, а вот для звуковых разъемов места явно оказалось маловато – осталось только три основных гнезда. Учитывая применение достаточно качественного и редко используемого кодека VIA Vinyl, такая схема выглядит несколько странно. Но все же подобные нюансы не умаляют главного достоинства платы – высокого разгонного потенциала при довольно скромной цене. В конце концов, именно это всегда обеспечивало успех продукции Soltek среди энтузиастов.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Недорого и сердито – с точки зрения любителей разгона

ASUS A8AE-LA

SOCKET 939





Цена – н/д

Чипсет ATI Xpress 200/SB400
Слоты PCI 3 (1 PCI-E x16)
Слоты DIMM DDR 4
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 4
LAN 10/100 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC658

Мы получили инженерный образец материнской платы на новом чипсете ATI Xpress 200. Хотя продукт будет распространяться под торговой маркой ASUS и имеет собственное название, на сайте производителя информацию о данной модели найти не удалось. Несмотря на формфактор mATX, A8AE-LA можно смело отнести к категории топовых продуктов. Имеются интегрированное графическое ядро, слот для внешней видеокарты PCI Express x16, FireWire-контроллер и четыре порта SATA (через южный мост ATI SB400) с возможностью создания RAID-массивов. Чипсет Xpress 200 у ATI получился очень неплохой. Например, по функциональности встроенного видео у канадцев просто нет конкурентов – приблизиться к интегрированному Radeon 9600 никто даже не пытается. Так что посмотреть на серийные образцы на новом наборе логики будет вдвойне интересно.

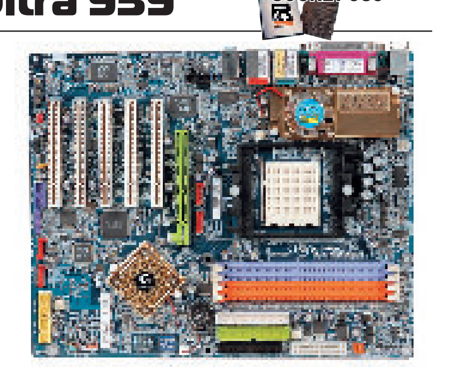
Инженерный образец



Любопытный экземпляр на новейшем чипсете от ATI

Gigabyte GA-K8NSNXP-939/ GA-K8NS Ultra 939

SOCKET 939



Цена – $178 ($121 за GA-K8NS Ultra 939)

Чипсет NVidia nForce3 Ultra
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 4
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 4
LAN 10/100, 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC850

Платы представляют собой единую платформу и отличаются оснащением, комплектацией и позиционированием. Модель GA-K8NSNXP-939 относится к элитным, о чем свидетельствует шикарная комплектация. Одной из наиболее интересных особенностей является наличие внешней панели с двумя портами SATA и разъемом питания. Теперь для того чтобы подключить HDD с последовательным интерфейсом, совсем необязательно открывать корпус.

BIOS Setup вполне традиционен для продуктов Gigabyte высокого уровня – идя навстречу пожеланиям энтузиастов, в новой модели компания предусмотрела возможность манипулировать 12 наборами таймингов и множеством напряжений. Вместе с тем, судя по результатам, оба устройства нельзя назвать оверклокерскими – пожалуй, это добротные, отлично оснащенные эксклюзивные изделия.

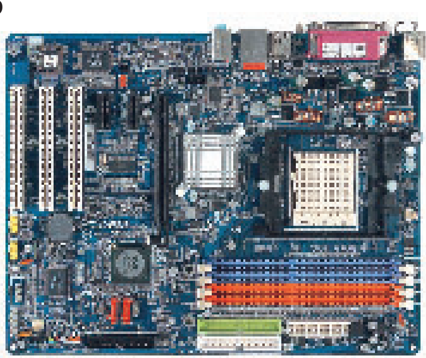


ВЕРДИКТ ★★★★★

Продукты экстра-класса с богатейшей комплектацией

Gigabyte GA-K8VT890-939

SOCKET 939



Цена – н/д

Чипсет VIA K8T890/VT8237R
Слоты PCI 3 (2 PCI-E x1, 1 PCI-E x16)
Слоты DIMM DDR 4
Разъемы IDE 2
Разъемы SATA 2
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Нет
Аудиокодек Realtek ALC850

Попавший на тестирование экземпляр платы можно скорее назвать техническим образцом, нежели законченным продуктом (его выход в свет не за горами). Интерес вызывает пока неизвестная ревизия южного моста VT8237R, причем узнать, что же означает таинственная буква R, нам так и не удалось. Общее впечатление – недорогое самодостаточное изделие с поддержкой PCI Express x16. Несколько удивляет очень скромная (по меркам продукции Gigabyte) задняя панель с двумя портами COM. Применение 24-контактного разъема питания, похоже, становится традиционным и для второго поколения Socket 939 с поддержкой PCI Express – эта плата оснащена заглушкой, закрывающей дополнительные четыре контакта в случае использования блока питания старого образца. Остается надеяться, что финальная версия продукта будет иметь более высокий разгонный потенциал.



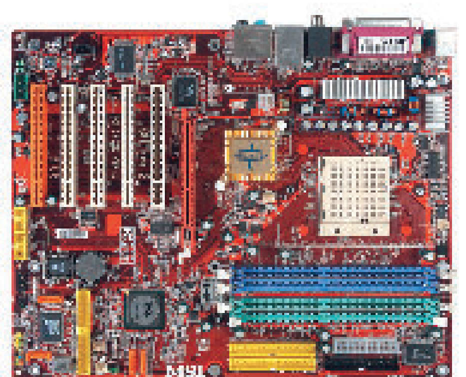
Инженерный образец

Одна из первых плат, использующих чипсеты нового поколения

MSI K8T Neo2

SOCKET 939





Цена – $125

Чипсет VIA K8T800 Pro/VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 4
Разъемы IDE 3
Разъемы SATA 4
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC850

Глядя на отличия компоновки и разводки этой платы от новых моделей, можно утверждать, что K8T Neo2 – представитель предыдущего поколения. Однако подобное родство не отразилось негативно на продемонстрированных результатах, скорее наоборот. Возможность платы работать с низкими таймингами и высокое быстродействие позволили нам в свое время поставить на ней несколько рекордов.

Модуль VRM выполнен очень качественно – элементы трехканального преобразователя расположены правильно, а склонные к перегреву транзисторы защищены массивными радиаторами. Задняя панель платы заслуживает еще больших похвал: шесть аудиоразъемов, оптический и коаксиальный S/PDIF, два разъема FireWire (один из которых в мини-исполнении) – все это позволяет говорить о K8T Neo2 как о серьезном мультимедийном продукте.

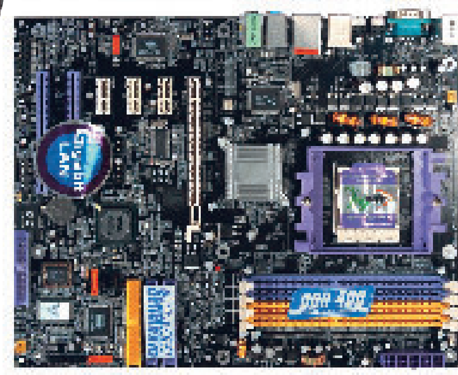


ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошо оснащенная плата, которая прекрасно себя зарекомендовала

Soltek SL-K890Pro-939

SOCKET 939



Цена – $138

Чипсет VIA K8T890/VT8237
Слоты PCI 2 (3 PCI-E x1, 1 PCI-E x16)
Слоты DIMM DDR 4
Разъемы IDE 3
Разъемы SATA 4
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC850

Яркий представитель третьего поколения чипсетов VIA с поддержкой PCI Express, SL-K890Pro-939 явно ориентирован на серьезное домашнее применение. На этот раз разработчики не стали экономить на деталях и оснастили плату по последней моде. Два порта SATA, относящиеся к южному мосту VT8237, соседствуют еще с одной парой SATA от RAID-контроллера Promise PDC20579. Благодаря последнему имеется дополнительно порт IDE, так что решать проблему, куда подключать жесткие диски и оптические приводы, точно не придется. Плата обладает всеми атрибутами оверклокерского продукта – здесь есть индикатор POST-кодов и мощные блоки VRM для процессоров и модулей памяти. Возможности BIOS Setup также не разочаруют энтузиастов. Судя по всему, новые продукты Soltek призваны вернуть доброе имя некогда столь известной в нашей стране компании.

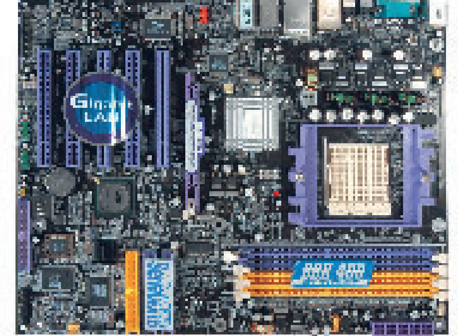


ВЕРДИКТ ★★★★★

Рекордсмен по разгону с поддержкой PCI Express x16

Soltek SL-K8TPro-939





Цена – $128

Чипсет VIA K8T800 Pro/ VT8237
Слоты PCI 5
Слоты DIMM DDR 4
Разъемы IDE 3
Разъемы SATA 4
LAN 10/100/1000 Mbps
FireWire Есть
Аудиокодек Realtek ALC850

Данная плата считается предшественницей SL-K890Pro-939, но на самом деле сходство ограничивается исключительно внешним видом. По своей функциональности она сильно уступает новинке на чипсете VIA – в частности, нет поддержки PCI Express. И при этом она ненамного дешевле. Поскольку SL-K8TPro-939 появилась достаточно давно, ее можно рассматривать как попытку проверить потребительский спрос и опробовать на ней взаимодействие с процессорами Athlon 64. Оснащение довольно хорошее, как и работоспособность в стандартном режиме. Возможность поднятия напряжений и индикатор POST-кодов, к сожалению, не способствуют получению рекордных результатов при разгоне – по этому показателю Soltek SL-KT8TPro-939 оказалась лишь «крепким середнячком». Успех ее «старшего брата» означает для нее постепенный уход со сцены.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Данная модель оказалась в тени старшей SL-K890Pro-939

Как мы тестировали?

Для оценки разгонного потенциала в настройках BIOS Setup устанавливались (по возможности) фиксированные частоты AGP/PCI-E/PCI, множитель процессора понижался до наименьшего значения, затем частота FSB поднималась с шагом 5 MHz. После каждого изменения оценивалась стабильность работы – выполнялась загрузка Windows XP и проверка на отсутствие ошибок в тесте архивирования 7-Zip. Последняя «удачная» частота FSB заносилась в таблицу.

В испытаниях принимали участие модули памяти GEIL DDR-533, которые практически не чувствительны к изменению напряжения (при 2,6 В и 3,0 В их характеристики почти не меняются), но в то же время обладают большим потенциалом по достижению высоких частот. Так что полученные результаты действительно можно считать пороговыми.



Конфигурация тестовой платформы	
Процессоры	Sempron 3100+ (Socket 754)
	Athlon 64 3200+ (Socket 939)
Оперативная память	2×512 MB GeiL PC4200 DDR533
Видеокарты	Sapphire X800 XT PE (AGP)
	Sapphire X800XL (PCI-E)
Жесткий диск	Western Digital WD1600JB
Операционная система	Windows XP Professional SP2

Продукты предоставлены		
Albatron, Foxconn, Soltek	Compass	(044) 531-9730
AOpen, PC Chips, Soltek	K-Trade	(044) 252-9222
ASUS	MTI	(044) 458-3434
	«Технопарк»	(044) 238-8990
ECS	«Технопарк»	(044) 238-8990
Gigabyte	Представительство Gigabyte в Украине	www.gigabyte.kiev.ua
Micro-Star	ELKO	www.elko.kiev.ua
	Spin-W	(044) 242-2999





Скажем еще несколько слов о пользе тонкой настройки систем на базе Athlon 64. Поскольку интегрированный в ядро процессора контроллер памяти имеет очень небольшую латентность, на быстродействие ощутимо влияют низкие тайминги. Реальный прирост производительности для режима DDR400 при переходе с 8-4-4-3-CMD2 на 6-2-2-2-CMD1 для платформы Socket 754 составляет до 15%, что является просто прекрасным результатом (для сравнения: то же изменение параметров для i875P на Socket 478 прибавит около 7%). Но Socket 939 просто бьет все рекорды: в случае использования двухканального доступа на новом 90-нанометровом ядре Athlon 64 Winchester быстродействие может возрасти почти на 20%! Поэтому оверклокерам не стоит особо стремиться к высоким частотам FSB – лучше подумать о приобретении хороших модулей памяти, которые могли бы функционировать при малых значениях задержек.

И еще одно наблюдение: при работе с платформами AMD64 производительность в стандартном режиме 200 MHz с таймингами 6-2-2-2-CMD1 оказывается более высокой, чем при 220 MHz при пониженном множителе и задержках 8-4-4-2-CMD2. Так что даже нижний порог разгона, достигнутый материнскими платами в нашем тестировании, является вполне приемлемым. В чем же тогда преимущество платы, способной стабильно работать на больших частотах? Косвенно это может свидетельствовать о более грамотной разводке и высоком качестве используемых элементов, ну и, разумеется, о «правильности» ее BIOS Setup.

SOCKET 754, МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА FSB ПРИ СОХРАНЕНИИ СТАБИЛЬНОЙ РАБОТЫ, MHZ

Плата	MHz
AOpen n250a-FR	250
ASUS K8N-E Deluxe	250
Soltek SL-K8AV2-RL	250
Soltek SL-K8AN2-GR	245
Albatron K8X800 ProII	240
ASUS K8V Deluxe	240
ASUS K8V SE Deluxe	240
ASUS K8V-X	240
ECS K8T800-A	230
Foxconn 755A01-6EKRS	230
PC Chips M860	230
MSI K8N Neo Platinum	220
MSI K8N Neo-FSR	220

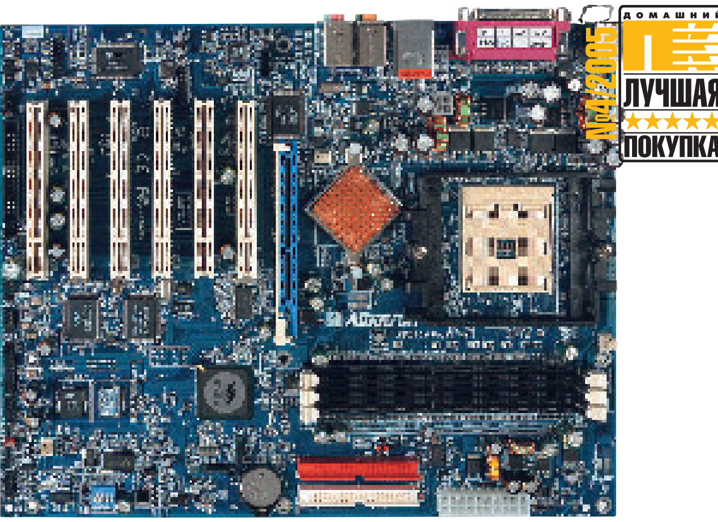
Шкала: 200, 220, 240

SOCKET 939, МАКСИМАЛЬНАЯ ЧАСТОТА FSB ПРИ СОХРАНЕНИИ СТАБИЛЬНОЙ РАБОТЫ, MHZ

Плата	MHz
Soltek SL-K890Pro-939	245
MSI K8T Neo2	235
Soltek SL-K8TPro-939	220
Gigabyte GA-K8VT890-939	220
Gigabyte GA-K8NSNXP-939	215
Gigabyte GA-K8NS Ultra 939	210
ASUS A8AE-LA	200

Шкала: 160, 200, 240

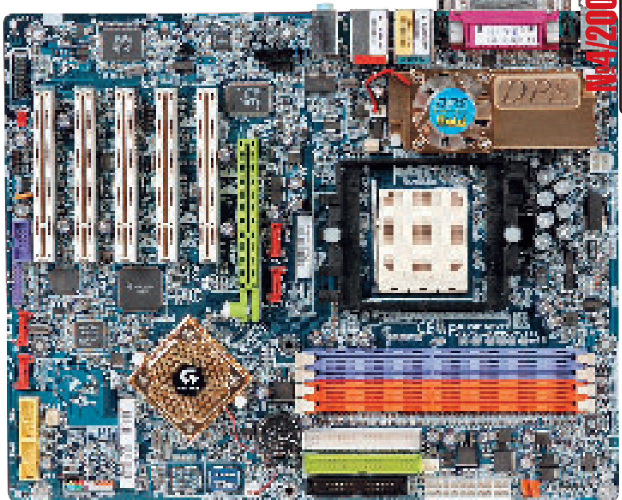
Итоги





Albatron K8X800 ProII





Gigabyte GA-K8NSNXP-939

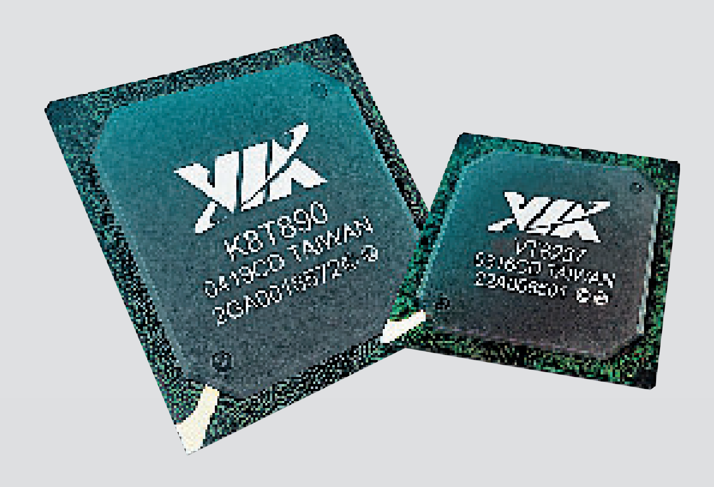
Главным итогом данного тестирования стал «аттестат зрелости», который мы можем вручить платформам Socket 754/939. Им удалось избавиться от многих проблем, преследовавших предыдущие реализации чипсетов для процессоров AMD. Практически все платы нормально работали, даже несмотря на то что некоторые из них, в сущности, являлись несерийными образцами, а больше половины имели лишь первые версии BIOS.

На диаграммах хорошо видно, что частоты шины 240/250 MHz – пороговые значения для плат на базе VIA K8T800 и NVidia nForce3 250 Gb. Все протестированные модели для Socket 754 станут удачным выбором для ПК среднего уровня, но наибольшего внимания заслуживает **Albatron K8X800 ProII.** Оснащение платы выше всяческих похвал: отличные звуковые возможности, полноценная звуковая карта VIA ENVY 24 PT (24 бит/96 kHz) с богатым комплектом разъемов, включая цифровые входы и выходы, плюс наличие FireWire делают ее просто мультимедийным комбайном. А если вспомнить об оверклокерских способностях BIOS Setup, а также о ее невысокой стоимости, то становится очевидным, что плата заслуживает знак «**Выбор редакции: лучшая покупка**».

Как уже отмечалось, при выборе материнской платы под Socket 754 вопрос экономии денежных средств выходит на первый план, те же, кому требуется максимальный уровень качества, предпочтут платформу Socket 939. Но в данной категории выделять «Лучшую покупку» явно преждевременно, так как до массового рынка этой платформе еще далеко. Ну а знак «**Выбор редакции: лучшее качество**» по праву заслуживает **Gigabyte GA-K8NSNXP-939**. Не принимая во внимание цену, ее оснащение, конструкция и качество исполнения просто фантастические. Чего, впрочем, не скажешь о разгонном потенциале, но ведь энтузиасты в любом случае не станут выбирать из 939-х моделей, представленных в данном тестировании. Их взоры сейчас устремлены на такие платы, как ASUS A8N-SLI Deluxe, но об этом – в отдельном материале.

Платформа AMD64: чипсеты

Одно из основных преимуществ архитектуры Athlon 64 заключается в том, что большинство факторов, от которых зависит общее быстродействие системы, определяется кристаллом процессора. А следовательно, набор системной логики (чипсет) определяет не столько производительность, сколько функциональность ПК. Это подтверждается практикой: во время экспериментов с чипсетами для современных процессоров AMD особой разницы в скорости нам обнаружить не удалось – все расхождения укладывались в 3–4%. Так что даже если опубликовать соответствующие диаграммы, практической пользы не будет, скорее наоборот. Во-первых, нет никакой гарантии, что с другим набором материнских плат результаты не окажутся противоположными. Во-вторых, если по какому-то стечению обстоятельств один из чипсетов (точнее, удачная материнская плата на данном чипсете) займет первую позицию, у многих читателей может сложиться ошибочное мнение, что системная логика X все-таки чуть-чуть быстрее других – и это будет в корне неверно.



Чипсеты VIA Technologies

Тайваньский разработчик чипсетов всегда был наиболее близок AMD. Именно благодаря его стараниям в свое время «поднялась» платформа Socket A, и то же самое можно сказать теперь о Socket 754.

На примере VIA объясним важный момент: наборы логики для процессоров Athlon 64 не бывают двух- или одноканальными, 32- или 64-битными либо рассчитанными только на тот или иной Socket. Таким образом, никто не мешает создать плату под Socket 939 на самом первом K8T800, и наоборот – для Socket 754 использовать K8T890. Различаться могут лишь конечные воплощения разных чипсетов, т. е. материнские платы.

Итак, свыше половины предложений сейчас занимают платы на базе VIA K8T800 и K8T800 Pro. Чем они больше всего отличаются, так это возможностью последнего функционировать в асинхронном режиме – сохранять частоты шин AGP и PCI (66/33 MHz) при нестандартных значениях FSB, поэтому к платам на K8T800 Pro стоит присмотреться, если разгон является приоритетным режимом работы для ПК на Athlon 64. Для следующего разъема, Socket 939, выбор уже зависит от графических предпочтений – у K8T800 Pro тип интерфейса для подключения видеокарт AGP 8X и у K8T890 – PCI Express x16.

Чипсеты NVidia

Тем, у кого возникает желание получить сжатую, но содержательную информацию о чипсетах NVidia, при-

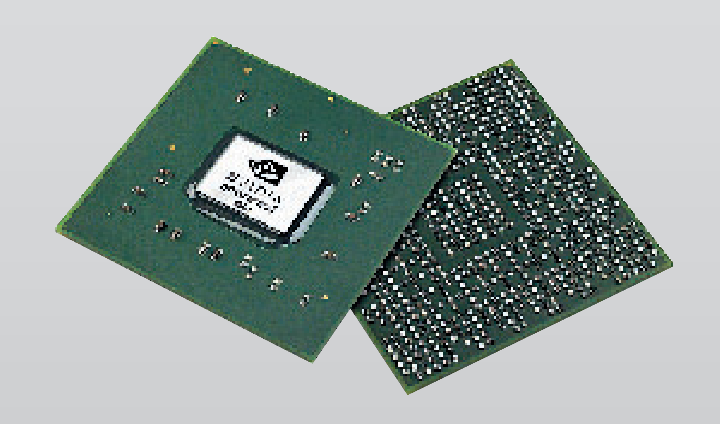


Таблица 1. Сравнительные характеристики северных мостов чипсетов для платформы Socket 754/939

Производитель	NVIdia		VIA	SiS	ATI	NVIdia	VIA
Чипсет	nForce4/ SLI/Ultra	nForce3 Ultra	K8T800 Pro	SiS 756	Xpress 200	nForce3 250Gb/250	K8T800
Микросхема	nForce4 MCP	nForce3 MCP	K8T800 Pro	SiS756	RS480	nForce3 MCP	K8T800
Частоты системной шины, MHz	1000 (дуплекс)					800 (дуплекс)	
Количество поддерживаемых модулей памяти	4						
Типы памяти	DDR400						
Максимальный объем памяти, GB	8*						
Графический интерфейс	PCI Express x16	AGP 8X		PCI Express x16		AGP 8X	

**Пока модули DDR400 имеют максимальный объем 2 GB.*

Таблица 2. Сравнительные характеристики южных мостов современных чипсетов					
Производитель	VIA	SiS	NVidia		ATI
Южный мост	VT8237	SiS965/L	nForce3 Ultra/ 250Gb/250 MCP	nForce4	SB400
Микросхема	VT8237	SiS965/L	nForce3 MCP	nForce4 MCP	SB400
Пропускная способность шины южного моста, MBps	533/1066	1066	– *	– *	1000
Поддержка PCI Express	-	4/2 порта, x1	–	4 порта, x1	4 порта, x1
Версия PCI	2.3				
PCI Master	6				
Сетевой контроллер	VIA Velocity Gigabit Ethernet	Gigabit/ Fast Ethernet	NVidia Gigabit Ethernet	NVidia Gigabit Ethernet	Gigabit/Fast Ethernet
Serial ATA	4 порта	4/2 порта	4/2 порта	4 порта	4 порта
Типы RAID-массивов	0, 1, 0+1, JBOD				
Parallel ATA	2 порта				
Звуковой кодек	AC'97, стандарт 2.3				
Разрядность/ частота	20-bit/96 KHz				
Порты USB	8 портов, USB 2.0			10 портов, USB 2.0	8 портов, USB 2.0

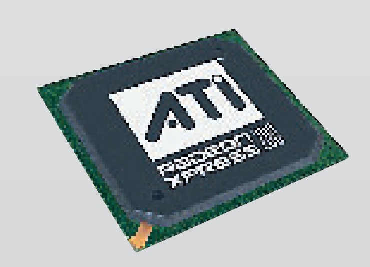
*Чипсет из одной микросхемы.

ходится проделать нелегкую работу. В результате поисков в Интернете можно загрузить мегабайты электронной макулатуры – бесконечные брифинги и пресс-релизы, откуда, кроме общих слов, почерпнуть что-либо полезное не представляется возможным. Даже будучи зарегистрированным пользователем на сайте developer.nvidia.com, все равно не удается избежать громких PR'ных лозунгов, за которыми опять-таки часто нельзя увидеть необходимого содержания. Но оставим это все на совести PR-менеджеров NVidia и вернемся собственно к чипсетам.

Из всей серии nForce3 наибольшее распространение получил 250 Gb, что вполне понятно, учитывая его цену и характеристики. nForce3 Ultra наверняка не ждет большая популярность – он слишком дорогой и поэтому автоматически выступает в качестве конкурента следующей разработке NVidia, nForce4 – весьма ожидаемому чипсету, особенно в кругах энтузиастов. Речь идет о технологии SLI, позволяющей использовать в паре два видеоадаптера в одной системе. Различий же на уровне чипсета по сравнению с предыдущим вариантом не так много, как кажется на первый взгляд. Та же одна микросхема, интерфейс PCI Express и несколько дополнительных аппаратно-программных технологий.

Чипсеты ATI

На фоне двух компаний – VIA Technologies и NVidia, делящих между собой рынок системной логики для процессоров AMD, ATI выглядит новичком. Вместе с тем она довольно уверенно стартовала – сначала в сегменте платформ для Socket 478,



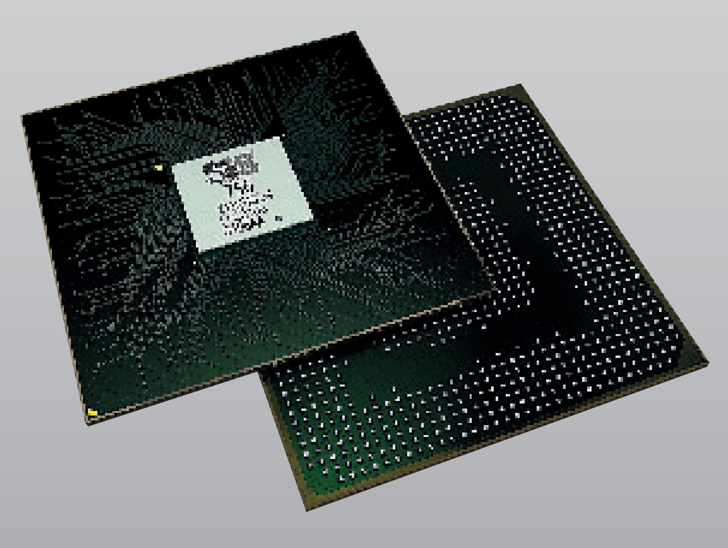
затем для ноутбуков и, наконец, предложила два варианта своей логики Xpress 200/P для платформы AMD64. У продукта с индексом «P» отсутствует встроенное графическое ядро Radeon 9600, которое может составить конкуренцию большинству видеокарт до $100. Чипсеты получились очень мощные, явно соперничающие с семейством nForce4, и они наверняка приобретут популярность среди производителей материнских плат и пользователей.



Чипсеты SiS

Сломать сложившийся годами стереотип о той или иной компании бывает крайне сложно. SiS надоело играть роль дешевой альтернативы, и сейчас она предпринимает отчаянные попытки создать передовые продукты как по спецификациям, так и по быстродействию. Для того чтобы к опытным пользователям пришло понимание того факта, что «SiS – не только дешево, но и хорошо», понадобится еще как минимум год, и это при условии, что сам разработчик не подведет.

Последним продуктом для Athlon 64 стал набор логики SiS756, который по своей функциональности очень близок к VIA K8T890. Кроме того, есть достаточно интересный интегрированный чипсет 760GX с загадочным ядром Mirage 2, где заявлена полная поддержка DirectX 8.1.





ВЫБИРАЕМ GEFORCE 6600

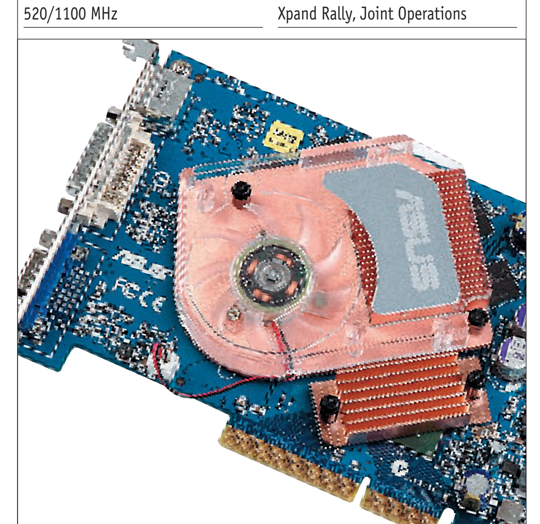
Максим Потапов

Не прошло и полгода, как мы получили AGP-линейку GeForce 6600 «в ассортименте». Эти видеокарты были объявлены еще в ноябре, но их путь на наш рынок оказался очень трудным и долгим, так что мы уже всерьез начали задумываться о переходе на платформу PCI Express (для нее эти недорогие и производительные решения были доступны уже давно). Но теперь мы наконец-то сможем минимальными затратами модернизировать свои системы: замена GeForce4 Ti или Radeon 9700 на GeForce 6600 GT станет существенным шагом вперед.

ASUS N6600GT/TOP/TD

Цена – $300

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT
Видеопамять 128 MB Samsung 1,6 нс GDDR3
Частоты ядра/памяти 520/1100 MHz
Авторазгон 520/1100 MHz
Максимальный разгон 560/1100 MHz
TV-out S-Video
Переходники DVI-VGA
Кабели S-Video–Composite
Игры в комплекте Xpand Rally, Joint Operations



★★★★★

Наиболее производительный AGP GeForce 6600 GT

- ➕ 1,6-наносекундная память; высочайшее быстродействие в штатном режиме
- ➖ На удивление ограниченные возможности разгона

Gigabyte GV-N66T128D

Цена – $265

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT
Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3
Частоты ядра/памяти 500/1000 MHz
Авторазгон 551/1100 MHz
Максимальный разгон 560/1150 MHz
TV-out S-Video
Переходники DVI-VGA, S-Video-RGB
Кабели Нет
Игры в комплекте Только в коробочной версии



★★★★★

Хорошо, но дорого

- ➕ Повышенная производительность в штатном режиме; вентилятор снижает обороты при работе в 2D
- ➖ Довольно шумная в 3D; цена высоковата при достаточно скромной комплектации

Inno3D A6600 GT-AGP

Цена – $250

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT
Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3
Частоты ядра/памяти 500/1000 MHz
Авторазгон 560/1020 MHz
Максимальный разгон 560/1150 MHz
TV-out S-Video
Переходники DVI-VGA
Кабели S-Video–Composite
Игры в комплекте Colin Mcrae Rally 04 (DVD), FutureMark 3DMark05



★★★★★

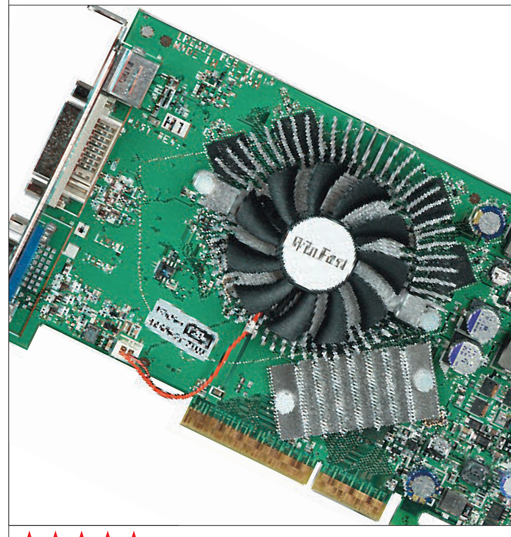
Замечательный продукт, но очень шумный

- ➕ Повышенная частота памяти; хорошая комплектация
- ➖ Слишком «громкий» вентилятор, придется его утихомиривать

Leadtek WinFast A6600GT TDH

Цена – $265

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT
Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3
Частоты ядра/памяти 500/900 MHz
Авторазгон 577/1060 MHz
Максимальный разгон 580/1200 MHz
TV-out S-Video
Переходники DVI-VGA, S-Video-RGB
Кабели S-Video
Игры в комплекте Prince of Persia, Splinter Cell (DVD)



★★★★★

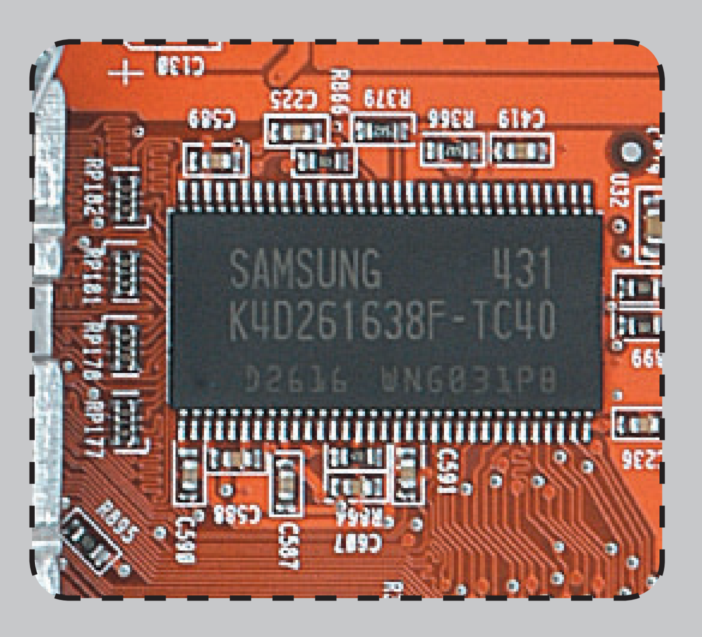
Хорошая плата с хорошими играми в комплекте

- ➕ Высокий разгонный потенциал
- ➖ Не самая тихая в тесте

Память для разгона

По микросхемам памяти можно судить как о быстродействии видеокарты, так и о разгонном потенциале. Частота, на которую рассчитана память, определяется по ее времени доступа: для 5 нс (1 нс = 1×10^{-9} с) стандартной является $1/(5 \times 10^{-9})$, т. е. 200 MHz. Для памяти DDR SDRAM эффективная частота удваивается – так, если на микросхеме памяти указано значение 40, это соответствует времени доступа 4 нс и тактовой частоте 250 MHz (500 MHz DDR).

Производители иногда задают частоту памяти ниже расчетной, обеспечивая таким образом некоторый запас прочности, и этим можно воспользоваться. Память разгоняется и выше ее стандартной частоты (указанной на чипах), но в любом случае желательно принять усиленные меры по охлаждению.



Для примера возьмем самую дорогую плату прошлого поколения – Radeon 9800 XT. Такой продукт от Creative в этом тесте показал 70.6 fps в штатном режиме (с включенной функцией ATI Overdrive). Данный результат помогает по-новому взглянуть на линейку GeForce 6600 – даже в стандартном режиме ее старшие модели оказываются быстрее! И тому есть довольно простое объяснение: и Radeon 9800, и GeForce 6600 имеют по 8 пиксельных конвейеров. А там, где GeForce 6600 GT отстает (например, в разрядности шины: 128 бит против 256 у Radeon 9800 XT), он наверстывает упущенное «грубой» силой – более высокими частотами ядра и памяти. Конечно же, с этими платами не может соревноваться не-GT версия GeForce 6600 с ее низкими тактовыми частотами, и решить данную проблему разгоном не удается. Но в рассматриваемой ценовой категории других альтернатив пока что нет, поэтому видеокарты GeForce 6600, как и 6600 GT, просто обречены на успех.

В технических характеристиках моделей, представленных в тесте, мы указали максимальные частоты, полученные экспериментальным путем. Разгонный потенциал варьируется от одного экземпляра платы к другому, вот почему воспринимать эти результаты необходимо лишь как оценочные. Вместе с тем более высокие предельные частоты могут свидетельствовать о лучших чипах памяти, об усовершенствованной системе охлаждения и более качественном исполнении платы, так что определенная польза от этой информации все же есть. Пусть 10% производительности – не так уж много, но такой «бонус» будет вовсе не лишним в «тяжелых» современных играх.

Прежде чем перейти к рассмотрению участников тестирования, заметим, что это только первая партия GeForce 6600 и 6600 GT, которая успела «перебраться» через нашу границу. Так что, как говорится, продолжение следует...

Видеокарты GeForce 6600 и 6600 GT от различных производителей имеют много общего – ценовые ограничения не дают особого простора для творчества. Но при ближайшем рассмотрении в них можно найти те особенности, которые повлияют на окончательный выбор. Мы будем обращать внимание не только на разгонный потенциал, но и на быстродействие в штатном режиме, а также на шум от системы охлаждения. Не последнюю роль в оценке видеокарт играют комплектация и ценовой фактор. Откровенно слабых продуктов в этом сегменте не бывает, так что конкуренция между участниками будет довольно жесткой.

Начнем с рекордсменов нашего теста. **Leadtek WinFast A6600GT TDH** стала единственной платой, которая позволила довести частоту памяти до 1200 MHz средствами ForceWare. Впрочем, повторить успех на другом экземпляре WinFast A6600GT TDH нам не удалось – мы «уперлись» в те же 1150 MHz, что стали пределом для остальных. И это еще раз подтверждает правило: разгон – дело везения. Так или иначе, с другими участниками нам повезло меньше, и подобное достижение говорит о высоком качестве исполнения как самой платы, так и фирменной системы охлаждения. Приятно вместе с такой видеокартой получить еще и две великолепные игры – Prince of Persia и Splinter Cell. Кстати говоря, аналогичная комплектация и у другого продукта Leadtek – **WinFast A6600 TD**. И это не единственный довод в пользу последнего: в отличие от других GeForce 6600, представленных в данном тесте, память этой видеокарты рассчитана на частоту свыше 550 MHz (время доступа 3,6 нс), в то время как у других – на 500 MHz (4 нс). Соответственно, в штатном режиме она опережает конкурентов, да и при разгоне памяти ее результат 690 MHz находится далеко за пределами возможностей соперников.

Но вернемся к GeForce 6600 GT. Вслед за Leadtek идет MSI, хотя отставание это, как мы уже понимаем, чисто символическое. Более того, по конструкции системы охлаждения **MSI NX6600GT-VTD128** превосходит все остальные платы в тесте! Это единственная модель, в которой чипы памяти защищены от перегрева радиатором, причем защищены надежно: разработчики тщательно уплотнили все зазоры теплопроводным материалом. Но и это еще не все: если в остальных моделях радиатор крепится с помощью пластиковых деталей, то здесь используется металлическая прижимная конструкция – как у видеокарт «верхнего эшелона». Неудивительно, что чип в данном случае достиг более высокой частоты, чем другие, – 585 MHz по авторазгону! Но достоинства платы не ограничиваются эталонным качеством исполнения: она единственная в тесте имеет функциональность Video-in-Video-out (чип Philips SAA7115HL), да и комплект ПО у нее просто потрясающий. InterVideo WinDVD 5.1, Photoshop Album SE и 3D Album LE 2.03, RestoreIt и Virtual Drive Pro (список прикладных программ можно продолжить) плюс игры Uru Ages Beyong Myst и XIII (на четырех CD), Prince Of Persia (на двух CD). Итог закономерен: «Выбор редакции: лучшее качество».

Sparkle SP-AG43GDH, третий номер в группе лидеров, как-то потерялась на фоне соперников: обладая серьезным разгонным потенциалом, она не отличается малым уровнем шума (что является платой за более эффективное охлаждение), да и укомплектована достаточно скромно. Вместе с тем Sparkle SP-AG43GDH – наиболее доступная по цене модель из всех GeForce 6600 GT, и это серьезный аргумент в ее пользу. Ближайший к ней по цене **Prolink PixelView PV-N43UA** имеет свое неоспоримое преимущество как наименее шумный продукт в тесте, что для многих пользователей окажется более важным фактором, нежели различия в стоимости либо разгонном потенциале. Жаль, что того же нельзя сказать о его «младшем брате» – **Prolink PixelView PV-N34AT**, который оказался на редкость шумным.

Модель **Gigabyte GV-N66T128D** одна из немногих функционирует в штатном режиме на частоте 500/1000 MHz, в то время как стандарт предусматривает 500/900 MHz. При том что система охлаждения у нее довольно «громкая» (как и у большинства других моделей), разработчики предусмотрели снижение оборотов в 2D-режиме (играть, стало быть, лучше в наушниках). К тому же комплектация довольно скромная – лишь CyberLink PowerDVD 5.0 и одна игра (в коробочной версии платы), и это учитывая то, что цена особой скромностью не отличается.

Другой продукт с повышенной штатной частотой – **Inno3D A6600 GT-AGP**. Как и Gigabyte GV-N66T128D, она получает «преимущество на старте» благодаря работе памяти на частоте 1000 MHz. Система охлаждения от Cooler Master – одной из наиболее известных и «дорогих» фирм, внушает уважение, способствуя укреплению имиджа Inno3D. Не пожадничал производитель и с комплектом ПО: кроме прикладных InterVideo WinDVD Player и InterVideo WinDVD Creator, поставляются полная версия Colin Mcrae Rally 04 на DVD-ROM, а также красивый и увлекательный бенчмарк FutureMark 3DMark05. Но есть здесь и ложка (или, скорее, бочка) дегтя: вентилятор шумит просто невыносимо. Мы не говорим, что

MSI NX6600GT-VTD128

Цена – $265

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT

Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3

Частоты ядра/памяти 500/900 MHz

Авторазгон 585/1070 MHz

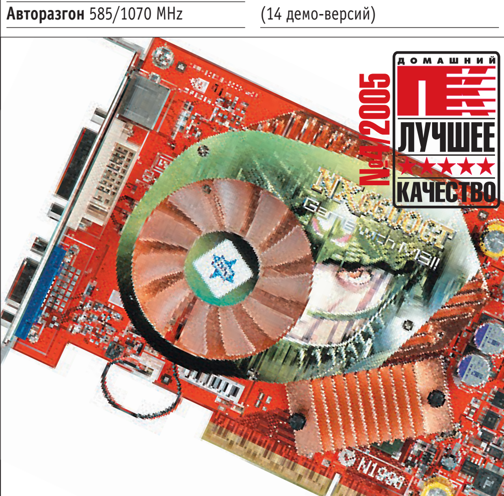
Максимальный разгон 585/1150 MHz

TV-out S-Video

Переходники DVI-VGA, S-Video-Composite (in/out)/S-Video (in/out)/RGB

Кабели S-Video

Игры в комплекте Uru: Ages Beyond Myst, XIII (4 CD), Prince of Persia (2 CD), DVD Games Collection (14 демо-версий)



★★★★★

Великолепная плата с шикарной комплектацией

➕ Усовершенствованная конструкция системы охлаждения; потрясающий набор игр и полезных программ

➖ Сюда бы еще 1,6-наносекундную память, и чтобы без шума...

Prolink PixelView PV-N43UA

Цена – $250

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT

Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3

Частоты ядра/памяти 500/900 MHz

Авторазгон 550/1000 MHz

Максимальный разгон 550/1150 MHz

TV-out S-Video

Переходники DVI-VGA, S-Video-Composite/S-Video/RGB

Кабели S-Video

Игры в комплекте Нет



★★★★★

Наименее шумная плата в тесте

➕ «Звучит» не так громко, как остальные; неплохой разгонный потенциал

➖ В комплекте не поставляются игры

Sparkle SP-AG43GDH

Цена – $230

Графический процессор NVidia GeForce 6600 GT

Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3

Частоты ядра/памяти 500/900 MHz

Авторазгон 577/1060 MHz

Максимальный разгон 575/1150 MHz

TV-out S-Video

Переходники DVI-VGA, S-Video-RGB

Кабели S-Video

Игры в комплекте Нет



★★★★★

Самая недорогая и притом качественная GT-модель

➕ Хороший разгонный потенциал; доступная цена

➖ Достаточно шумная; скромная комплектация

ASUS N6600/TD/256M

Цена – $180

Графический процессор NVidia GeForce 6600

Видеопамять 256 MB Hynix 4 нс DDR

Частоты ядра/памяти 300/500 MHz

Авторазгон 341/585 MHz

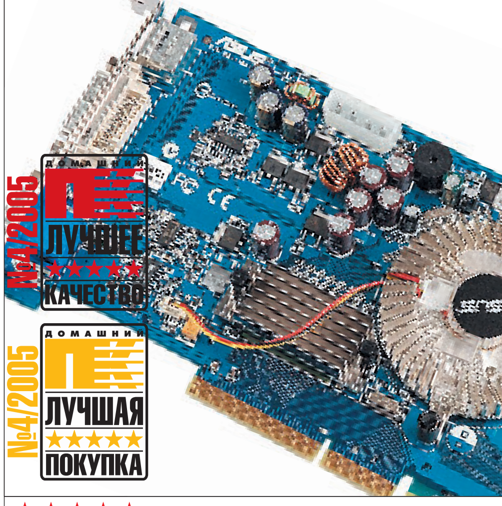
Максимальный разгон 490/595 MHz

TV-out S-Video

Переходники DVI-VGA

Кабели S-Video–Composite

Игры в комплекте Нет



★★★★★

Для данной ценовой категории просто вне конкуренции

➕ 256 MB видеопамяти; эксклюзивный дизайн платы; гигантский разгонный потенциал; не слишком шумная

➖ Коннектор питания расположен не самым удобным образом

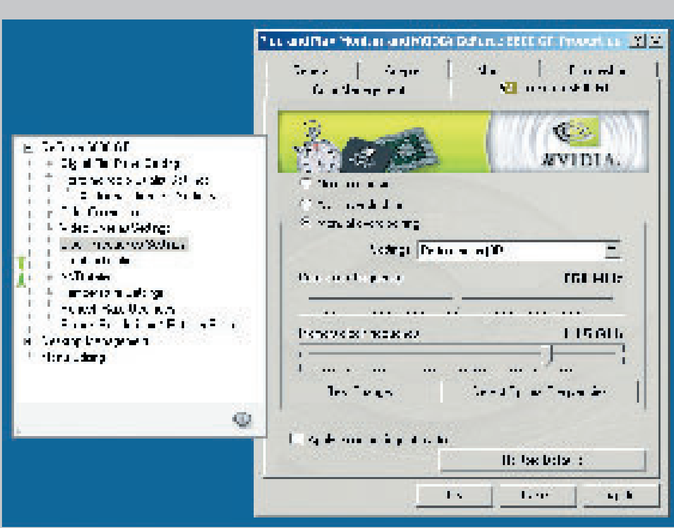
Как мы тестировали?

В качестве тестового приложения была выбрана игра Counter-Strike: Source, в которой предусмотрен так называемый Video stress test. Настройки драйверов – по умолчанию, игровые настройки показаны на скриншоте. Мы создали такие условия для видеокарт, когда производительность будет расти практически линейно с повышением частот графического ядра и видеопамяти.

Разгон выполнялся средствами драйверов NVidia ForceWare, для доступа к которым необходим «ключик» Coolbits (*www.tweak3d.net/tweak/geforce/coolbits.reg*).

Специфика ForceWare заключается в том, что пользователь не может установить более высокую частоту, если драйверы ему «не разрешат» этого сделать, предварительно ее протестировав. Функция автоматического разгона полезна в том смысле, что она позволяет определить режим, в котором гарантированно не возникнет проблем с изображением или стабильностью.





COUNTER-STRIKE: SOURCE, Video stress test, fps

Видеокарта	fps
Leadtek WinFast A6600GT TDH 580/1200 MHz	91
Leadtek WinFast A6600GT TDH 500/900 MHz	74,2
MSI NX6600GT-VTD128 585/1150 MHz	90,5
MSI NX6600GT-VTD128 500/900 MHz	74,2
Sparkle SP-AG43GDH 575/1150 MHz	88,8
Sparkle SP-AG43GDH 500/900 MHz	73,7
Inno3D A6600 GT-AGP 560/1150 MHz	87,6
Inno3D A6600 GT-AGP 500/1000 MHz	77,1
Gigabyte GV-N66T128D 560/1150 MHz	87
Gigabyte GV-N66T128D 500/1000 MHz	77,7
Prolink PixelView PV-N43UA 550/1150 MHz	86,5
Prolink PixelView PV-N43UA 500/900 MHz	73,7
ASUS N6600GT/TOP/TD 560/1100 MHz	86,2
ASUS N6600GT/TOP/TD 520/1100 MHz	81,4
ASUS N6600/TD/256M 490/595 MHz	59,4
ASUS N6600/TD/256M 300/500 MHz	42,8
Leadtek WinFast A6600 TD 365/690 MHz	55,3
Leadtek WinFast A6600 TD 300/550 MHz	44,4
Prolink PixelView PV-N34AT 350/570 MHz	49,8
Prolink PixelView PV-N34AT 300/500 MHz	42,5

Шкала: 0, 20, 40, 60, 80

Стандартный режим · Максимальный разгон

Leadtek WinFast A6600 TD

Цена – $175

Графический процессор NVidia GeForce 6600
Видеопамять 128 MB Hynix 3,6 нс DDR
Частоты ядра/памяти 300/550 MHz
Авторазгон 358/668 MHz
Максимальный разгон 365/690 MHz
TV-out S-Video
Переходники DVI-VGA, S-Video-RGB
Кабели S-Video
Игры в комплекте Splinter Cell (DVD), Prince of Persia



★★★★★

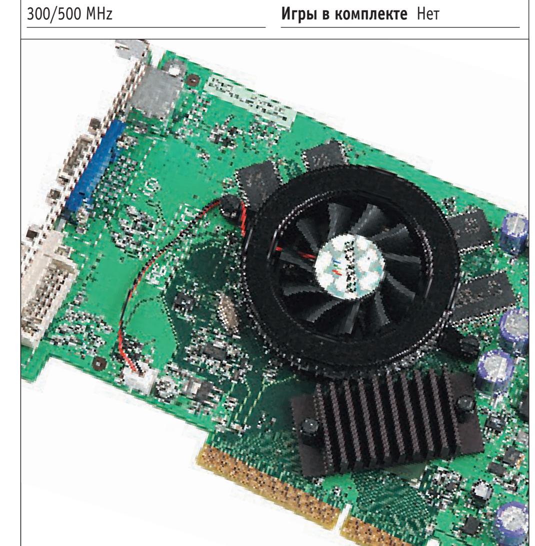
Ускоренный вариант GeForce 6600

+ Повышенная частота памяти
– Сравнительно высокая цена

Prolink PixelView PV-N34AT

Цена – $170

Графический процессор NVidia GeForce 6600
Видеопамять 128 MB Samsung 4 нс DDR
Частоты ядра/памяти 300/500 MHz
Авторазгон 300/500 MHz
Максимальный разгон 350/570 MHz
TV-out S-Video
Переходники DVI-VGA, S-Video-Composite/S-Video/RGB
Кабели S-Video
Игры в комплекте Нет



★★★★★

Этой модели нужно брать пример со «старшего брата» PixelView PV-N43UA

+ Самая низкая стоимость
– Чрезмерно шумная; невысокий разгонный потенциал

все остальные участники отличаются «тихим нравом», однако Inno3D громче всех, причем как в 2D-, так и в 3D-режимах. И это не проблема неудачного экземпляра – мы проверили еще одну такую же плату, она «звучала» так же. Поэтому энтузиастам придется задействовать свои «умелые ручки», чтобы снизить частоту вращения вентилятора, благо это не так уж сложно.

Платы ASUS стоят особняком в данном тестировании. Начнем с того, что **ASUS N6600GT/TOP/TD** единственная, оснащенная «сверхскоростными» 1,6-наносекундными чипами памяти. Соответственно, стандартная частота увеличена с 500/900 MHz до 520/1100 MHz, и в штатном режиме эта модель не оставляет соперникам никаких шансов. Тем удивительнее было обнаружить ее невысокий разгонный потенциал: драйверы ForceWare не пустили нас далее 1100 MHz! Таким образом, ASUS N6600GT/TOP/TD остается наилучшим вариантом для тех пользователей, которые не склонны «выжимать» каждый дополнительный мегагерц и экономить каждый доллар. Кстати говоря, если такая модель встретится в продаже по доступной цене, нужно быть внимательным: у нее есть стандартная модификация N6600GT/TD с тактовыми частотами ядра/памяти 500/900 MHz.

Другой продукт компании – **ASUS N6600/TD/256M** – вообще оказался уникальным. Он оснащен не 128, а всеми 256 MB видеопамяти, что вовсе нелишне с точки зрения современных игр и (как ни странно) не обременительно для кармана. Но еще больше впечатляет другое: по своей конструкции эта модель меньше всего похожа на представителей линейки GeForce 6600, скорее, она – эдакий «пришелец» из старшей, 6800-й серии. Ни один из конкурентов не может похвастаться столь оригинальной конструкцией, что не замедлило отразиться на результатах: разгон чипа со стандартных 300 до 490 MHz – нечто из области фантастики. И это еще не все: модель ASUS N6600/TD/256M оказалась одной из наименее шумных в данном тесте. Даже если предположить, что нам как-то особенно повезло с конкретным экземпляром, нельзя отрицать влияние грамотной, без экономии на текстолите, проектировки. Жаль, конечно, что микросхемы памяти здесь не самые скоростные, но при такой цене, оснащенности и качестве жаловаться не приходится. ASUS N6600/TD/256M получает обе наши награды, что является выдающимся достижением.

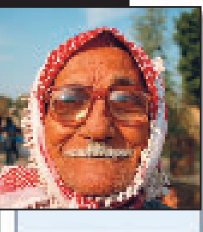
Конфигурация тестовой системы	
Процессор	Intel Pentium 4 3,25 GHz (в режиме 13×250 MHz)
Материнская плата	ABIT IC7-G (Intel 875P в режиме 1000 MHz FSB)
Оперативная память	2×512 MB GeiL PC4200 DDR533 (в режиме 500 MHz)
Жесткий диск	Samsung SP1614C
Монитор	Samsung SyncMaster 193P
Операционная система	Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c
Драйверы	NVidia ForceWare 66.93

Продукты		
ASUS, Inno3D	MTI	www.mti.ua
Gigabyte, Leadtek	IT-Link	(044) 490-9533
Inno3D, MSI, Gigabyte, Leadtek, Prolink	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222

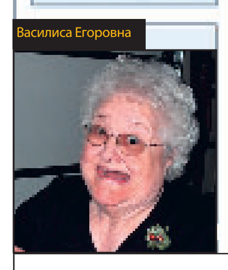
Гаврюша Обизянов







Василиса Егоровна



Мы решили дать нашим любимым посетителям форумов шанс принять участие в создании журнала, потому что они, как всем известно, во всем разбираются куда лучше сертифицированных специалистов. В подготовке материала участвовали Гаврюша Обизянов, Степан Хулимулин, Василиса Егоровна и мужички.

MIMOREX

ROTFLOL

BURBATIM

DDTK

EFAILURANCE

SUNSAMG

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Сначала предполагалось использовать машину для запуска тарелочек, однако позже возникли некоторые проблемы со стандартизацией результатов и совместимостью по размерам, поэтому было принято решение бросать CD-R вручную. Чтобы избежать разброса в результатах, этим занимался один специалист.

ТЕСТИРОВАНИЕ CD-R-ДИСКОВ

Дорогие читатели уже много раз просили сделать тестирование CD-R-болванок. До сих пор мы не были уверены в том, что такой материал необходим, но с появлением на рынке китайских производителей ситуация на нем наконец-то стабилизировалась, и можно говорить о каком-то сравнении.

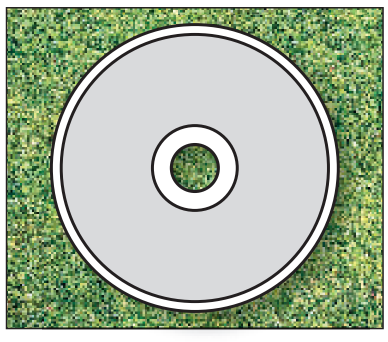
У всех протестированных нами дисков обнаружились серьезные проблемы с совместимостью. Так, ни один из них не удалось прочитать на патефонах, фрезерных станках и пятидюймовых дисководах. В последнем случае даже не всегда был доступен дополнительный магнитный слой, о котором мы писали в «Домашнем ПК», № 4, 2004.

Поскольку для высокой скорости записи и чтения важны в первую очередь аэродинамические характеристики, мы решили уделить им особое внимание. Тестовая лаборатория вместе со специально приглашенными специалистами с форумов ITC выехала на стадион, где и провела соответствующие испытания.

Разброс в результатах получился впечатляющий. В то время как некоторые устройства не смогли преодолеть предел в три-четыре метра и покинули тестирование, другие покинули стадион и поэтому тоже из рассмотрения были исключены – мы их просто не нашли. Итоговые оценки было решено не выставлять, но дальность полета можно считать вполне объективным фактором, поэтому при покупке CD-болванок советуем ориентироваться именно на него.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

SUNSAMG



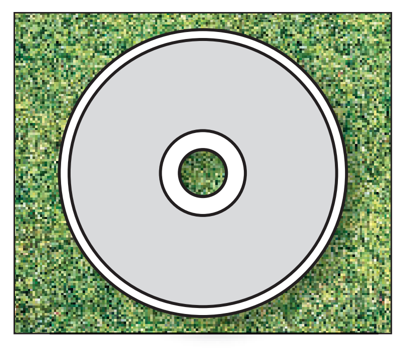
52м
0
100м

BURBATIM



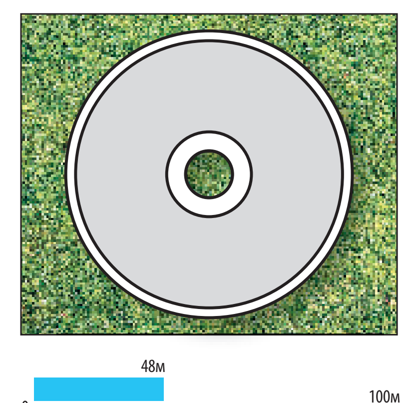


DDTK





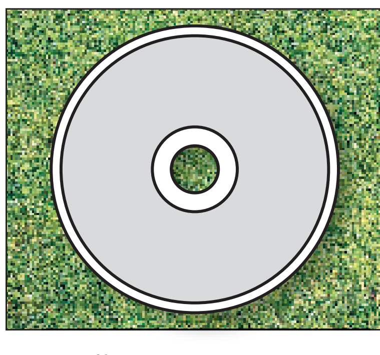
EFAILURANCE

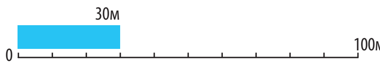


MIMOREX

15м
0
100м

ROTFLOL







iRIVER PMP-140

Портативные MP3-плееры на жестких дисках (включая знаменитый iPod) всегда вызывали желание использовать предоставленный огромный объем не только для записи небольших аудиофайлов, но и для переноса данных, а также просмотра видео. В принципе, многочисленные компании, специализирующиеся на выпуске дополнительных модулей для iPod, уже предлагали соответствующие решения, но гораздо приятнее иметь готовое устройство, чем приобретать его по частям. Поэтому очень многие производители MP3-плееров на основе жестких дисков заявили о своем намерении выпустить медиаплееры со встроенными экранами, на которых можно комфортно просматривать фильмы и фотографии. Даже Apple, хотя Стив Джобс в свое время утверждал обратное, анонсировала iPod Photo (который, впрочем, не позволяет смотреть видео).



Цена – $600

Продукт предоставлен
«Итком», www.itkom.com.ua

Жесткий диск
40 GB

Экран
TFT, 320×240 точек, 260 тыс. цветов

Поддержка файлов
DivX, XviD, MPG, AVI, OGG, MP3, WAV, ASF, WMA, JPEG, BMP

Тип и емкость аккумуляторной батареи
Li-Ion, 2400 мА·ч

Интерфейсы
USB 2.0, USB-хост

Габариты (Ш×Г×В)
139×84×31,7 мм

Масса
280 г

ВЕРДИКТ ★★★★★

Портативный медиакомбайн буквально на все случаи жизни

ЗА	ПРОТИВ
Отличный экран; USB 2.0 и USB-хост; поддержка OGG vorbis; прекрасный дизайн	ПО в комплекте оставляет желать лучшего; не самое удобное управление

iRiver PMP-140 – первый медиаплеер новой волны, попавший к нам в редакцию. Небольшое легкое устройство по габаритам сравнимое с iPaq 4700, хорошо лежит в руках благодаря удобным выступам снизу. Экран четкий и яркий, поддерживает 260 тыс. цветов. На наш взгляд, он гораздо лучше аналогичных по размерам дисплеев в бюджетных моделях КПК, даже несмотря на сравнительно маленькое разрешение – 320×240 точек. Качество изображения позволяет вполне комфортно смотреть фильмы, хотя, разумеется, для того, чтобы извлечь максимум удовольствия от зрелищных спецэффектных лент, этого совершенно недостаточно. В принципе, здесь имеется возможность выводить сигнал на экран телевизора, но с DVD-плеером PMP-140 все-таки не способен конкурировать. Интересно, что благодаря высокой четкости картинки можно нормально читать субтитры. К сожалению, внешние титры не поддерживаются, и потому приходится «вшивать» их в видеопоток вручную или использовать готовые файлы с наложенными поверх изображения субтитрами. Впрочем, iRiver позволяет обновлять прошивку, так что, надеемся, в будущем эта проблема будет решена.

Нам очень понравилось обилие поддерживаемых форматов файлов. Из взятых навскидку случайных видеороликов без перекодирования сразу же проигралась примерно половина. Стоит заметить, что в любом случае проводить адаптацию весьма желательно: во-первых, для уменьшения объема файла, а во-вторых, для увеличения скорости. Поставляемый в комплекте с PMP-140 софт нас разочаровал. Несмотря на простой интерфейс и заявленную совместимость с массой стандартов, на практике он не смог перекодировать ни одного из «непонятых» плеером роликов, при том что все необходимые кодеки в системе были установлены. Поэтому программа была тут же деинсталлирована, а вместо нее мы пользовались отлично зарекомендовавшим себя Pocket DivX Encoder (*divx.ppccool.com*), который ни разу не дал сбоев при конвертации файлов, к тому же он абсолютно бесплатный.

Со звуком в iRiver все также очень хорошо: тут и эквалайзер, и встроенное FM-радио с возможностью записи, и поддержка всех популярных аудиоформатов, включая OGG Vorbis.

Литий-ионные аккумуляторы обеспечивают продолжительное время автономной работы. Компания заявляет о пяти часах просмотра видео и десяти – прослушивания музыки. В нашем импровизированном эксперименте PMP-140 «прожил» три с половиной часа в режиме проигрывания фильма (320×240, 44 kHz, 128 Kbps), но этого более чем достаточно для подавляющего большинства лент (разве что кроме режиссерской версии «Возвращения Короля»).

Впрочем, iRiver PMP-140 можно использовать не только в качестве портативного плеера. Встроенный USB-хост позволяет на лету копировать на него данные с других портативных устройств, к примеру с фотокамер. Многие фотолюбители наверняка это оценят, ведь объема карточки памяти никогда не бывает достаточно (особенно на выезде), а с PMP-140 пользователь получает гигантское портативное хранилище снимков, причем с возможностью их просмотра.

В отличие от предыдущих устройств iRiver данный плеер подключается к компьютеру без дополнительных драйверов и работает в системе как внешний жесткий диск. Поэтому его можно также использовать для переноса файлов большого объема с одним, впрочем, ограничением: с PMP-140 нельзя скопировать ни музыкальные, ни видеофайлы. Соответственно вам нужно будет либо архивировать документы, либо менять их расширения. Или же дождаться появления прошивки, в которой данный недостаток будет устранен, как это уже не раз случалось.

В целом iRiver PMP-140 нам очень понравился. Это действительно универсальный портативный медиакомбайн с впечатляющим набором функций и весьма удачным дизайном.

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ КОРПУСА CHENBRO

Публикуется на правах рекламы

Компьютерные корпуса марки Chenbro, стремительно приобретающие популярность во всем мире, еще недавно были недостаточно полно представлены на украинском рынке. Однако времена меняются, и сейчас в Украине можно приобрести практически любой корпус из новой линейки Chenbro.



Chenbro Xpider II	
Формфактор	ATX
Тип CPU	Intel Pentium III/Pentium 4, AMD Athlon XP/64
Типоразмер	Middle Tower
Цвет корпуса	Черный
Количество отсеков 3,5/5,25	4×5,25"; (1+6)×3,5"
Интерфейсы на лицевой панели	2×USB, IEEE-1394, Audio
Ориентировочная цена	$85
Предоставлен	Компания IT-Link, тел. (044) 490-9533

Сама компания Chenbro Micom Co. была основана в 1983 г. на Тайване, и на сегодняшний день сумела завоевать известность на рынке высококачественных компьютерных корпусов топ-класса для различных категорий пользователей. Основное отличие продукции Chenbro – оригинальный дизайн, высокое качество изготовления, которое обеспечивается высокотехнологичным производственным процессом, продуманная планировка внутреннего устройства, соответствующая стандартам Intel по температурным характеристикам и уровню шума.

Особый интерес представляет линейка корпусов для игрового и домашнего применения – Xpider, Gaming Bomb и Hornet. Их внешний вид действительно впечатляет, пользователю предоставляется возможность выбрать наиболее подходящий вариант – от агрессивного ярко-красного Xpider до очень стильного компактного Hornet. Более того, любой из перечисленных корпусов имеет несколько вариантов цветовых решений (по четыре для Gaming Bomb и Xpider и два для Hornet), что позволит вашему ПК органично вписаться в любой домашний интерьер.



Hornet



Gaming Bomb

Xpider – без преувеличения один из самых оригинальных и качественно изготовленных корпусов формата ATX, представленных на рынке. Он выполнен по технологии жесткой прессовки из высококачественной стали (толщина металла корпуса – 0,8 мм) и поставляется в двух цветовых решениях – черный с красной лицевой панелью и черный с белой. В нижней части передней панели расположено отверстие для забора воздуха, закрытое черной металлической решеткой и снабженное пылезащитными фильтрами. Также на переднюю панель выведены разъемы USB, Audio и IEEE 1394. На левой стенке, удобно снимающейся с помощью одной защелки на задней панели, находится прозрачное окно, которое особенно эффектно выглядит при использовании кулеров и вентиляторов с подсветкой.

Внутреннее обустройство Xpider тоже выполнено на высоком уровне. Места внутри хватит для любой, самой «навороченной» конфигурации, какую только можно представить в ПК домашнего и игрового применения, а продуманная система сквозного продува воздуха не даст перегреться даже самым горячим компонентам системы. В комплекте имеется один вентилятор на выдув, установленный на задней стенке. Если же этого окажется недостаточно, то можно заменить его на более производительный, размером до 120 мм; кроме того предусмотрена установка дополнительного вентилятора (до 92 мм) на передней стенке. Следует отметить, что все корпуса марки Chenbro разработаны с учетом термальных спецификаций Intel и сертифицированы для работы с процессорами Intel Pentium III/Pentium 4, AMD Athlon XP/64. Это гарантирует оптимальный температурный режим и низкий уровень шума в процессе работы.

Отсеки под 5,25- и 3,5-дюймовые устройства предусматривают крепление винчестеров и оптических приводов безотверточным способом, что в сочетании с качественным шасси и большим объемом свободного места дополнительно облегчает сборку системы и установку компонентов.

Без сомнения, корпус Xpider от Chenbro оставит неизгладимое впечатление и отлично подойдет как основа для построения системы класса hi-end, будь то серьезная игровая машина или просто эксклюзивный домашний ПК.

Официальный дистрибьютор продукции Chenbro в Украине компания IT-Link: тел. (044) 490-9533, www.it-link.com.ua

Розничная продажа

Киев
«Алси»...............(044) 216-7889
«Корифей».........(044) 492-7363
«Ланжерон» ....(044) 253-8889
«Небеса» ....(044) 464-9426
ЧП Петрук ....(044) 455-9071
«Цифровий світ»..(044) 230-8700
«Эверест» ....(044) 464-5555

Донецк
«НЭП»................(062) 334-0068
«Фито» ....(062) 381-3205

Львов
«Приоритет».......(0322) 37-7530

Одесса
«Н-Бис»............(048) 777-7070

Симферополь
«Эпицентр» ....(0652) 49-3330

Харьков
«СпецВузАвтоматика»
.........................(057) 712-1717
«Таргет»............(0572) 58-5805

ЛАЗЕРНЫЕ «КСЕРОКСЫ»

Новинки компании Xerox радуют своей экономичностью: лазерный принтер Phaser 3116 отличает доступная цена, а многофункциональное устройство WorkCentre PE114e – скромные габариты при широких возможностях применения. Для домашнего пользователя эти характеристики играют решающую роль, но мы не будем ограничиваться ими и познакомимся с устройствами поближе.



Xerox Phaser 3116
Цена – $145

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303

Скорость печати 14 с./мин
Максимальное разрешение 600×600 dpi
Объем встроенного ОЗУ 8 MB
Тип интерфейса USB
Максимальная нагрузка в месяц 15 тыс. листов
Ресурс картриджа 3 тыс. листов
Емкость подачи/приема 250+1/51 листов
Габариты (Ш×В×Г) 352×196×372 мм
Масса 7 кг

ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачный лазерный принтер начального уровня

ЗА
Доступная цена; возможности продления срока эксплуатации картриджа

ПРОТИВ
Уровень качества печати соответствует классу модели



Xerox WorkCentre PE114e
Цена – $210

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303

Скорость печати 14 с./мин
Максимальное разрешение печати 600×600 dpi
Максимальное разрешение сканирования 600×600 dpi
Объем встроенного ОЗУ 8 MB
Тип интерфейса USB, LPT
Максимальная нагрузка в месяц 10 тыс. листов
Емкость подачи/приема 250+1/51 листов
Габариты (Ш×В×Г) 422×239×400 мм
Масса 9,5 кг

ВЕРДИКТ ★★★★★

Качественный лазерный универсал для дома

ЗА
Скромные габариты и разумная цена

ПРОТИВ
Эффективность сканера и копира ограничена отсутствием автоподатчика

Лазерная печать в домашних условиях актуальна в тех случаях, когда принтер необходим для работы или учебы, а не для развлечений (печати фотографий). И если раньше цены на лазерные модели были недосягаемы для обычных пользователей, то теперь они могут составить серьезную конкуренцию своим струйным собратьям. Хороший пример тому – новые продукты Xerox. Phaser 3116 – лазерный принтер начального уровня, который мало в чем уступает моделям бизнес-класса. Точнее, уступает лишь в производительности, а во всем остальном – отнюдь: то же разрешение печати, те же возможности тракта подачи бумаги и функции экономии расходных материалов. Максимальная нагрузка – 15 тыс. отпечатков в месяц, что даже чересчур для персонального устройства, Phaser 3116 по силам и коллективное использование. При этом ресурс картриджа – 3000 отпечатков при 5%-ном заполнении листа, а продлить срок его эксплуатации помогут официально поддерживаемая Xerox перезаправка тонера и режим экономии порошка, который можно включить в драйвере или нажатием кнопки на корпусе. Если учесть тот факт, что общая цена устройства соответствует струйным принтерам среднего уровня, стоимость печати получается довольно низкой. Причем печати с хорошим качеством и быстродействием: во время тестов Phaser 3116 произвел вывод текста со скоростью 14 с./мин, что даже превышает паспортное значение.

Для тех пользователей, кто хочет полностью «экипировать» домашний офис, Xerox предлагает более изощренный продукт – WorkCentre PE114e. В одном компактном устройстве совмещаются лазерный принтер, цифровой дубликатор и сканер. И все это по весьма доступной цене. Качество печати текстовых документов и бизнес-графики оценено нашей Тестовой лабораторией как безукоризненное. В частности, символы и заливки воспроизводятся без видимой ступенчатости, что обусловлено неплохой разрешающей способностью принтера. WorkCentre PE114e справился и с векторным файлом, содержащим тест технических параметров печати, особенно хорошо ему удались заливки различными градациями серого и проработка мелкого текста. Быстродействие механизма также оказалось на уровне: WorkCentre PE114e без проблем достигает заявленной производительности 14 с./мин при выводе текста, а насыщенная фотографиями и графиками презентация распечатывается со скоростью 11 с./мин. Аналогичное быстродействие демонстрируется и в режиме цифрового дубликатора: отпечаток выходит за 11 с. Единственное «но»: копирование или сканирование нескольких страниц потребует времени на перекладывание листов – в многофункциональных устройствах данного класса автоподатчик не предусмотрен. Во всем остальном WorkCentre PE114e – удачная альтернатива струйным «универсалам», когда речь идет о деловом применении.

Genius

Створи повну свободу для розваг

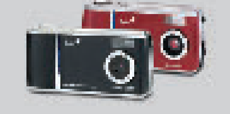
SP-HF2.0 800

Дерев'яні двосмугові Hi-Fi-колонки

- 20 Вт RMS (P.M.P.O 800 Вт)
- Підходять для ПК, MPS/DVD/VCD-плеєрів, радіо, домашнього аудіо.
- Двосмугові колонки роблять звук якіснішим і більш насиченим.
- Конічний динамік з алюмінієвого сплаву відтворює звук і поліпшує баси.



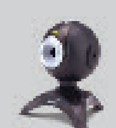
G-Shot DV610
6.6M MPEG 4 DV



G-Shot GS12
5.0M цифрова камера
MP3 DSC



VideoCAM Look
USB 300K піксельна
Web-камера



VideoCAM ExpressII
USB 100K піксельна
Web-камера



TwinTouch LuxeMate
Бездротовий комплект
для бесконтактів



VideoWalker
DVB-T USB



Wireless
Mini Navigator
Оптична миша
для ноутбуків



Mini Tracer
Стильна оптична
миша



Wireless G-12PS
2.4 ГГц бездротовий
джойстик
для PS2 & PC

Доступно в:



DataLux
Пр-т Червонозоряний, 51, НДІБВ,
лабораторний корпус, офіс 209
Київ 03118, Україна
Тел.: +38 044 270-2788
Факс: +38 044 248-4985
E-mail: datalux@datalux.ua
www.datalux.ua



НВФ «Версія»
Пр. Тичини 4
Київ 02098
Тел.: +38 044 554 2747
Факс: +38 044 554 2606
www.versiya.com

KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax: (886) 2 2995-4751
www.geniusnet.com.tw

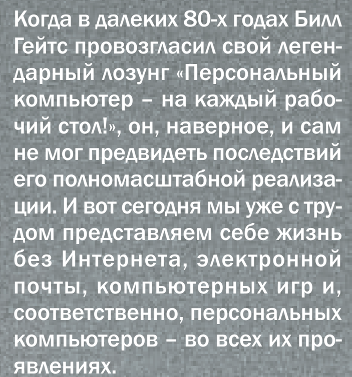



Microsoft Windows xp Professional
SAMSUNG
X25

НОУТБУК – НЕ РОСКОШЬ...



Тарас Олейник



Когда в далеких 80-х годах Билл Гейтс провозгласил свой легендарный лозунг «Персональный компьютер – на каждый рабочий стол!», он, наверное, и сам не мог предвидеть последствий его полномасштабной реализации. И вот сегодня мы уже с трудом представляем себе жизнь без Интернета, электронной почты, компьютерных игр и, соответственно, персональных компьютеров – во всех их проявлениях.

Однако персонализация вычислений не закончилась переходом от мэйнфреймов к современным ПК. Апофеозом этой идеи стали ноутбуки – действительно, трудно вообразить себе компьютер, который был бы еще более персональным.

А мода на мобильность, привнесенная в нашу жизнь сотовыми телефонами, оказалась крайне заразительной. И вот уже многие обладатели мобильников, MP3-плееров, КПК, цифровых фото- и видеокамер и других портативных гэджетов начинают задумчиво поглядывать на собственный настольный ПК – а не пора ли, дружок, и тебя заменить на что-нибудь более мобильное?

С уверенностью заявляем – самое время! И если вы уже задавались подобным вопросом, но не знаете, с чего начать и как действовать, эта статья предназначена именно для вас, поскольку здесь мы постарались изложить главное о современных ноутбуках.



Зачем мне ноутбук?

Ваш ноутбук может быть предназначен для:

1. частой работы в поездках/командировках;
2. замены офисного ПК и эпизодического применения «на выезде»;
3. как для работы, так и для дома, т. е. Интернета, кино, игр и прочих развлечений;
4. эксплуатации в роли мобильной рабочей станции, обладающей высокой производительностью и «заточенной» под определенный круг задач.

А и в самом деле – зачем? До сих пор же мы как-то обходились обычными десктопами – с их помощью работали, развлекались, проводили время в Интернете, за просмотром фильмов и занимались прочими полезными и интересными делами. Чем же так хороши ноутбуки, что многие авторитетные товарищи прочат им главное место на рынке ПК в самом ближайшем будущем?

Преимущества очевидны. Это прежде всего компактные габариты и масса, за счет чего становится реальным всегда и везде быть со своим «родным» компьютером; и кстати, вам больше не нужен компьютерный стол! Во-вторых – возможность работать автономно, обходясь без электропитания в течение нескольких часов, что позволяет «отвязаться» от розетки и расположиться с ноутбуком практически где угодно – от сиденья самолета до скамейки в летнем парке, лужайки или любимого дивана.

Третий аргумент – ноутбуки не в пример элегантнее своих настольных сородичей, и индустрия пристально следит за тем, чтобы дизайн самых передовых моделей всегда был привлекательным. Кроме того, ноутбук – это пока что в какой-то степени имиджевая принадлежность, и он должен подчеркивать социальный статус или стиль жизни своего хозяина. А так как о вкусах не спорят, то и вариантов внешнего оформления ноутбуков – от строгих деловых до молодежных или просто по-домашнему уютных – гораздо больше, чем для привычной связки «системный блок + монитор + клавиатура и мышка».

Но есть у ноутбуков и недостатки, и о них также забывать нельзя. Прежде всего это ограниченные возможности апгрейда и расширения (хотя справедливости ради стоит признать, что шансы на апгрейд у настольных ПК тоже с каждым годом становятся все виртуальнее). Кроме того, на базе ноутбука энтузиастам вряд ли удастся создать систему, обладающую рекордным быстродействием (это устройство предназначено совсем для иных целей). Наконец, самый болезненный вопрос – стоимость, ведь настольный ПК обычно обходится гораздо дешевле, чем ноутбук того же класса; другое дело, что он не сможет предоставить своему владельцу ту же степень свободы.

И вот здесь как раз уместно задуматься над тем, каким образом вы собираетесь использовать свой ноутбук, если решитесь на его приобретение?

Но даже у бывалого пользователя, уже определившегося с целью покупки, при первом взгляде на количество и разнообразие предлагаемых на рынке моделей голова пойдет кругом. Поэтому все множество ноутбуков можно условно поделить на классы – по одному из следующих критериев:



1. габариты и масса;
2. возможности и производительность;
3. время автономной работы;
4. стоимость.

Выбор конкретного ноутбука зависит именно от того, какой из вышеперечисленных критериев вы бы поставили на первое место. Так, например, при выборе устройства для частых поездок или командировок важнейшую роль будут играть его *габариты и время автономного функционирования*; для офисно-рабочего ноутбука эти два параметра также важны, однако не последнее значение приобретают *возможности и производительность*; для универсального же ноутбука они, пожалуй, станут определяющими, а для мобильной рабочей станции – просто единственно значимыми. И, конечно же, во всех четырех категориях учитывается фактор стоимости.

Остальное просто. Возможности, производительность и время автономной работы ноутбука определяются прежде всего его *платформой*. Массогабаритные показатели напрямую зависят от такого параметра, как *диагональ экрана*. Ну а на стоимость влияет множество различных факторов. Для нас же главное – четко понимать, на что мы можем рассчитывать, обладая определенной суммой денег, и наоборот – какова будет цена избранной нами модели ноутбука с учетом ее спецификаций.

Основа основ

Под словом «платформа» обычно подразумевается сочетание нескольких ключевых компонентов, на которых базируется ноутбук, например процессора, чипсета и модуля беспроводной связи. Эти три составляющие сконструированы таким образом, чтобы, обладая заданным набором возможностей и функций, в нужные моменты достигать максимальной производительности, расходуя при этом электроэнергию наиболее экономно.

Самой популярной платформой (или технологией) для современных ноутбуков на сегодняшний день является **Intel Centrino**. Мы уже рассказывали как о ней самой, так и об особенностях ноутбуков на ее основе, но совсем недавно эта платформа пережила свое кардинальное обновление – или, возможно, лучше будет сказать «второе рождение»? Рассмотрим, что же изменилось в новой версии Centrino (известной под кодовым именем Sonoma) по сравнению с вариантом двухгодичной давности (кодовое имя Carmel):

- процессоры Pentium M серии 7xx с частотой FSB 400/533 MHz;
- семейство новых чипсетов Intel 915/910 Express;
- поддержка двухканальной памяти DDR2;
- архитектура PCI Express, внешние графические акселераторы на PCI Express;
- интегрированное графическое ядро нового поколения Intel GMA 900;
- поддержка Serial ATA;
- поддержка High Definition Audio;
- новый Wi-Fi-адаптер Intel PRO/Wireless 2915ABG.

Наиболее заметное изменение в процессоре – возросшая частота шины (FSB), что теоретически должно дать прирост производительности чуть ли не на четверть. Обновились также и Celeron M, хотя их отличия от «старших братьев» остались прежними: вдвое меньший L2-кэш, отсутствие поддержки FSB 533 MHz и, главное, технологии управления энергопотреблением SpeedStep.

Зато новые чипсеты порядком изменились по сравнению с семейством i855GM/PM/GME. Из четырех выпущенных к платформе Centrino относятся только два – i915PM и i915GM, причем GM отличается только наличием графического ядра GMA 900. Оба поддерживают самые последние новшества из мира десктопных систем – шину PCI Express (один линк x16 для графического акселератора и четыре x1 для прочей периферии), до 2 GB памяти DDR 333 либо DDR2 533 (в последнем случае возможен также двухканальный режим доступа, ускоряющий работу с памятью) и частоту FSB 533 MHz. Южный мост этих чипсетов, ICH6-M, поддерживает два канала SATA (но всего один IDE), звуковые кодеки стандарта High Definition Audio (Azalia) и карты расширения Express Card, которые вскоре придут на смену устройствам формата PCMCIA (PC Card). Что же касается нового Wi-Fi-адаптера, то в нашей стране с беспроводными сетями доступа пока туговато, поэтому будем считать, что это – некий задел «на вырост».

Как обычно, компания AMD, главный и извечный конкурент Intel, не могла оставить без внимания столь лакомый кусок рынка, как мобильные системы. Основная ставка AMD до конца прошлого года делалась на процессоры Mobile Athlon 64. По нашим оценкам, они чаще всего не уступают в производительности Pentium M, однако существенно проигрывают по экономичности – время автономной работы таких систем значительно меньше. Однако мириться с таким положением вещей компания AMD не собирается, и в первом квартале 2005 г. была анонсирована **AMD Turion 64 Mobile Technology** – по сути, платформа, альтернативная Centrino, характеризующаяся в том числе и низким энергопотреблением. А совсем недавно увидели свет первые процессоры для нее, отличающиеся от настольных новой системой маркировки. Так, были выпущены модели ML-37 (частота 2 GHz; 1 MB L2-кэш), ML-34 (1,8 GHz; 1 MB L2), ML-32 (1,8 GHz; 512 KB L2), ML-30 (1,6 GHz; 1 MB L2), а также MT-34, MT-32 и MT-30. Вторая буква здесь указывает на степень экономичности процессора (чем ближе она к концу алфавита, тем экономичнее чип; так, для ML-серии заявлено энергопотребление на уровне 35 Вт, для MT – 25 Вт), а число – на рейтинг производительности, определяемый тактовой частотой и объемом кэш-памяти второго уровня. Как и настольные процессоры AMD, эти чипы имеют встроенный 64-разрядный контроллер памяти (одноканальный, DDR 400) и SSE3, шину HyperTransport, а также поддерживают расширенные наборы инструкций AMD64 и технологию управления электропитанием PowerNow!. Все это должно (теоретически) составить достойную конкуренцию решениям от Intel, но готовые системы с такими процессорами пока что не попадали к нам в Тестовую лабораторию.



Ключевые компоненты платформы Intel Centrino: процессор Pentium M, чипсет семейства i855xx/i915xx, модуль беспроводной связи Wi-Fi Intel PRO/Wireless

Основными проблемами AMD в мобильном секторе остаются те же, что постоянно преследуют ее в настольных системах. Их две – неспособность компании предоставить на рынок процессоры в достаточном для удовлетворения спроса количестве и отсутствие комплексности решений. В отличие от Intel, которая сама проектирует и выпускает чипсеты и модули беспроводной связи, AMD такой возможности не имеет и вынуждена полагаться на сторонних разработчиков. Таким образом, пока что под именем Turion 64 скрывается просто новый процессор и (возможно) набор спецификаций для производителей остальных компонентов. Но в любом случае результат, т. е. готовые системы на базе Turion 64, будет всецело зависеть от успешности реализации чипсета и других комплектующих партнерами AMD, ведь в процессорах как раз сомневаться не приходится – он основан на последнем ядре K8 для десктопов (ревизия E4), а мы уже отлично знаем их способности.

Все прочие платформы либо уходят со сцены (Pentium III-M, Pentium 4-M, Mobile Athlon XP-M и т. д.), либо являются альтернативными (VIA C3, Transmeta Crusoe) и мало представлены на рынке, поэтому останавливаться на них мы не будем.

Габариты и диагональ экрана

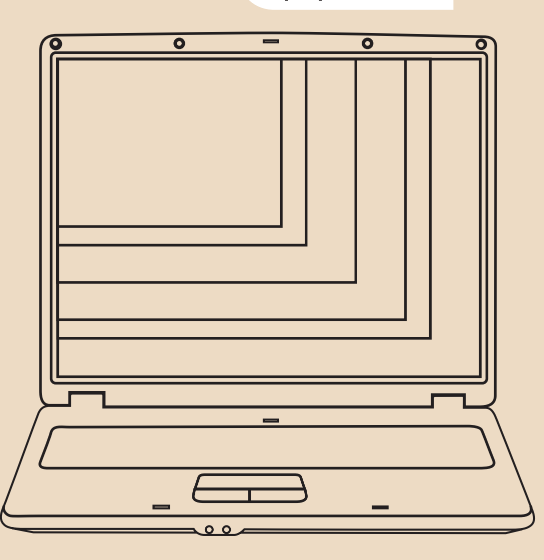
При выборе ноутбука существует прямая зависимость между его физическими размерами и *диагональю экрана*. Общепринятыми считаются следующие значения: 9, 10, 12, 14, 15 и 17 дюймов. Иллюстрация поможет вам лучше представить, как это выглядит на практике. Ноутбуки с диагональю 12 дюймов и меньше принято называть ультрапортативными, и именно они являются первыми кандидатами на покупку для пользователей, которым приходится часто совершать поездки. 14- и 15-дюймовые модели – своеобразный «мэйнстрим» ноутбукостроения, при этом первые лучше подойдут для работы, связанной с периодическими командировками, а вторые – на роль универсальной замены настольного ПК. 17-дюймовые устройства из-за своих значительных габаритов редко приобретаются обычными пользователями и используются в основном в качестве переносных рабочих станций – например для видеомонтажа.

Легкую сумятицу в эту стройную картину вносят широкоэкранные (**widescreen**) модели, появившиеся на рынке относительно недавно. До этого момента и настольные, и мобильные дисплеи обладали пропорциями (отношением ширины к высоте) 1,33 (4×3), как и большинство традиционных телевизоров. Однако с распространением домашних кинотеатров возникла потребность расширить угол зрения по горизонтали, ведь формат кадра киноленты может быть от 1,66 до 2,76. Поэтому возник промежуточный вариант – формат widescreen с коэффициентом 1,69 (соотношение сторон 16×9), выбранный в качестве стандарта для грядущей эпохи HDTV.

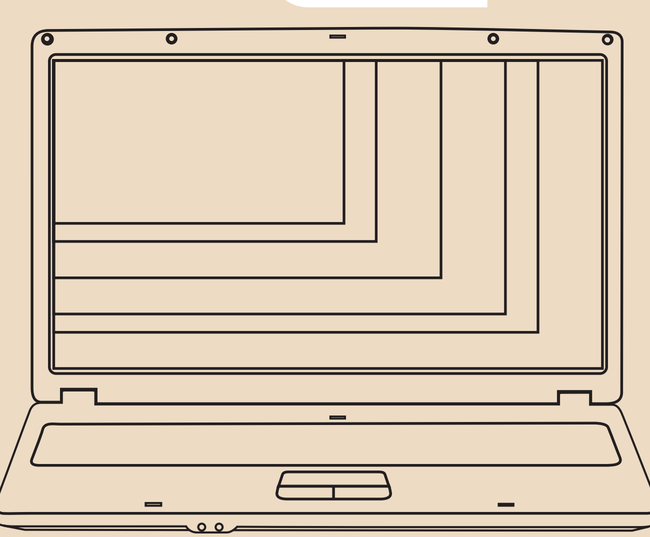
Основное преимущество широкоэкранных дисплеев – удобство при просмотре кинофильмов на DVD, так как в этом случае задействуется большая площадь экрана. Некоторые пользователи отмечают также повышение комфорта при работе с электронными таблицами и некоторыми другими программами (например, графическими редакторами), поскольку дополнительную экранную площадь удается эффективно использовать под панели инструментов.

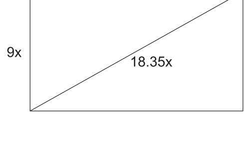
Соотношение пропорций дисплеев

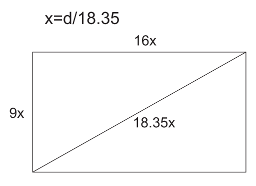




формат 16:9







Есть еще одна сфера в IT, где введение widescreen, по нашему мнению, является бесспорно выигрышным – и речь идет именно о ноутбуках. Изменение пропорций дисплея положительно сказывается прежде всего на их габаритах, ведь как ни крути, а размеры портативного ПК с 15-дюймовым дисплеем накладывают существенные ограничения на мобильность их владельца (не говоря уже о 17-дюймовых монстрах). Такие устройства попросту перестают помещаться в обычную сумку, что вынуждает пользователей либо носить их в отдельной, специальной сумке, либо отказываться от них в пользу 14-дюймовых моделей. В то же время небольшое изменение пропорций корпуса приводит к устранению этой проблемы, так как глубина «широкого» 15-дюймового ноутбука по сравнению с обычным 14-дюймовым возрастает совсем незначительно. В открытом состоянии широкоэкранные модели тоже занимают гораздо меньше места, позволяя со значительно большим комфортом вписаться в узкое пространство между сиденьями в самолете, туристическом автобусе либо малолитражном автомобиле. А о выгодах широкого экрана при просмотре фильмов мы уже упоминали.

Есть, однако, у такого решения и некоторые недостатки, хотя с ними, как мы полагаем, вполне можно смириться. Прежде всего это касается цифровых фотографий – подавляющее большинство их снимается в формате 4×3 (иногда – 3×2), и при просмотре их на «широком» дисплее слева и справа будут видны незадействованные поля. Стоит также упомянуть и о том, как осу-

ществляется поддержка нестандартного разрешения «широких» экранов играми. По нашим исследованиям, в Unreal Tournament 2004 при включении «родного» разрешения панели 1280×800 часть изображения сверху и снизу попросту «съедается», т. е. уменьшается угол зрения по вертикали. В принципе, на играбельности это практически не сказывается (а современные ноутбуки высшего ценового диапазона позволяют играть в таком разрешении с достаточным комфортом – fps редко падает ниже 50). Но если вы находите это неприемлемым, можно уменьшить разрешение до стандартных 1024×768 (разумеется, заранее выключив в свойствах видеоадаптера опцию интерполяции Scale images to panel size). При этом изображение станет у́же экрана и его будут обрамлять вертикальные черные поля, зато углы зрения не изменятся.

Стоит отметить, что такой важный параметр, как разрешение экрана ноутбука, не зависит напрямую от его диагонали. Можно встретить как 10-, так и 15-дюймовые модели с разрешением 1024×768 точек; но если для первых оно обычно является единственным вариантом, то для диагоналей больше 12 дюймов производители создают несколько типов дисплеев с разным разрешением. А наиболее впечатляющим из виденных нами остается, пожалуй, 17-дюймовый «широкий» экран с разрешением 1920×1200 в ноутбуке Sony VAIO A290.

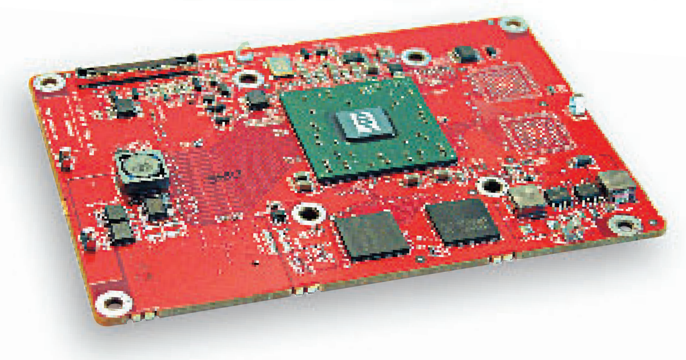
Обычно разрешения экрана 1024×768 (или 1280×1024) вполне достаточно для большинства случаев, и выбор модели с более высоким требуется только для каких-либо специфических задач.

Мобильные графические акселераторы

Хотя большинство моделей ноутбуков не рассчитано на использование в качестве игровых машин, искушение запустить в часы досуга или в пути любимую игру иногда очень велико. Именно для таких случаев в некоторых (обычно довольно дорогих) моделях устанавливаются внешние мобильные графические контроллеры от ATI либо NVidia, обеспечивающие нормальную производительность в 3D-графике. В остальных ноутбуках применяются интегрированные видеоадаптеры, возможностей которых вполне достаточно для повседневных задач, работы с графическими пакетами и просмотра видео. Номинально они также поддерживают 3D, на практике же оказывается, что быстродействие системы в современных играх ниже удовлетворительного, и нормально «тянут» они лишь игры двухлетней давности.

Таким образом, утверждение, что ноутбук – не игровая платформа, до сих пор оставалось в силе; по крайней мере, это касается моделей начального и среднего уровня. Но в последние годы в этой области произошли изменения к лучшему: ведущие разработчики 3D-акселераторов все чаще обращают внимание на сектор портативных ПК, адаптируя новые ядра своих ускорителей для нужд мобильных систем. На сегодняшний день наиболее популярными в ноутбуках оказались решения от ATI – это Mobility Radeon 6200/6700/6800 и новейшие Mobility Radeon X300/X600/X700/X800. NVidia также спохватилась, и на смену устаревшим GeForce FX Go 5200/5700 идут GeForce Go 6200/6600/6800.

Обе компании выработали и усиленно внедряют собственный стандарт на универсальный модуль графического акселератора (AXIOM у ATI, MXM у NVidia), но это, увы, не дает надежды на апгрейд конечным пользователям, так как в розницу графические модули наверняка продаваться не будут, да и установка их потребует практически полной разборки ноутбука. При этом о совместимости AXIOM и MXM и речи не идет, что на руку ATI, которая на сегодняшний день контролирует 70% рынка графических решений для ноутбуков, а в будущем рассчитывает захватить все 90%.



Графические модули AXIOM от ATi и MXM от NVidia позволяют современным ноутбукам показывать высокую производительность в играх





Panasonic Toughbook CF-18 является «усиленной» моделью планшетного ПК, предназначенной для использования в тяжелых условиях – там, где слишком холодно или жарко, влажно либо пыльно

Ноутбуки особого рода

К таковым принадлежат, например, планшетные ПК (Tablet PC). Экран такого устройства представляет собой сенсорную панель, рассчитанную на рукописный ввод данных с помощью стилуса, при этом подразумевается, что во время написания пользователь будет удерживать ПК в левой руке.

Известны различные вариации на данную тему. Так, многие планшеты представляют собой моноблочную конструкцию, где сенсорная дисплейная панель и стилус – единственные устройства ввода данных. Другой распространенный конструктив – так называемые трансформеры, внешне похожие на обычный ноутбук с клавиатурой и тачпадом, но при этом их можно сложить, развернув дисплей «лицом» вверх, и использовать для рукописного ввода. И тот и другой дизайн имеет как достоинства, так и недостатки, но их обсуждение выходит за рамки данной статьи.

Компания Panasonic славится своими ноутбуками повышенной прочности серии Toughbook – это эдакие «внедорожники» в мобильном мире. Они обычно пользуются спросом у людей «экстремальных» профессий и применяются тогда, когда требуются вычислительные возможности ПК в сложных условиях – в арктических льдах или в знойных пустынях. При этом их можно ронять, засыпать песком, заливать водой – все им нипочем! Подобные модели в «защищенном», или «военном», исполнении производят всего несколько компаний в мире.

Еще один «неформальный» класс представляют собой так называемые десктоуты (desknote). Их особенность состоит в том, что в относительно портативный корпус с большим дисплеем устанавливаются не мобильные, а самые обычные «настольные» комплектующие – т. е. процессор, память и жесткий диск для подобной системы ничем не отличаются от таковых в офисном или домашнем ПК и могут быть свободно заменены на любые другие. Аккумуляторная батарея, поставляющаяся с десктоутом, не рассчитана на продолжительную автономную работу и выполняет, скорее, роль резервного ИБП. К серьезным недостаткам этого решения относится то, что тепловыделение, габариты и масса десктоута обычно весьма значительны при сравнимой с обычными ноутбуками цене, поэтому их лучше называть «переносными ПК».

Стоимость

Наконец-то мы добрались до этого животрепещущего вопроса. Увы, пока что порадовать большинство желающих обзавестись ноутбуком нам нечем: современная, хорошо оснащенная и производительная модель от известного бренда в среднем будет стоить никак не меньше $1600–1800, и скорого уменьшения этой цифры не предвидится.

Естественно, такая сумма имеется в распоряжении далеко не у каждого, поэтому в последнее время весьма активизировался сектор устройств ценой около $1000 и ниже. Тем не менее при покупке такого ноутбука следует быть особенно осторожным, поскольку в этом ценовом диапазоне попадаются как достаточно качественные модели известных компаний с ограниченной функциональностью, так и попросту устаревшие или откровенно слабые продукты.

Но даже $1000 представляет собой довольно-таки значительное капиталовложение для многих покупателей, а приобретать заведомо «урезанную» модель они не хотят. Этим объясняется наличие в нашей стране довольно развитого рынка подержанных или отремонтированных ноутбуков, стоимость которых иногда в несколько раз ниже, чем современных новых моделей. Не рассматривая, по понятным причинам, специфику приобретения продуктов second hand, все же считаем своим долгом предупредить: большинство комплектующих любого ноутбука рассчитаны на срок службы около трех лет, а некоторые из них, например аккумуляторную батарею, возможно, придется заменить гораздо раньше. Поэтому стоит дважды подумать, прежде чем идти на такого рода экономию – особенно учитывая то, что производители обеспечивают гарантийным обслуживанием сроком до трех (иногда до пяти) лет, естественно, лишь новые модели.

Заключение

Важно подчеркнуть следующее: новейшие мобильные платформы значительно ослабили ярко выраженную ранее связь между габаритами ноутбука и его производительностью. На сегодняшний день даже 12-дюймовый «малыш» может легко догнать по быстродействию 17-дюймового «монстра», а по времени автономной работы – еще и значительно превзойти его (так как малая LCD-панель обычно потребляет меньше электроэнергии). Поэтому теперь, выбирая ноутбук, имеет смысл ориентироваться прежде всего на его габариты, массу и диагональ экрана, которые были бы наиболее удобны именно для вас, а его быстродействие – дело наживное и зависит от установленных компонентов.

Производители отлично понимают это, и потому на базе одной модели ноутбука может быть создано несколько вариантов комплектации, где будут отличаться процессоры, объем оперативной памяти и жесткого диска, тип оптического привода и т. д. Цены в таком случае могут отличаться более чем в два раза, поэтому при рассмотрении конкретной модели лэптопа всегда стоит уточнять, о каком варианте ее комплектации идет речь.

И главное. С приобретением ноутбука вы и сами не заметите, как изменится стиль вашей работы, досуга и даже жизни, если она тесно связана с компьютерами. И наверняка можно сказать лишь одно: кто попробует ноутбук в деле хотя бы раз, тот уже никогда не откажется от этого стильного, портативного, высокотехнологичного и крайне привлекательного соблазна.

ВИДЕОКАРТЫ ДЛЯ PCI EXPRESS: SLI и все-все-все

Кирилл Балалин

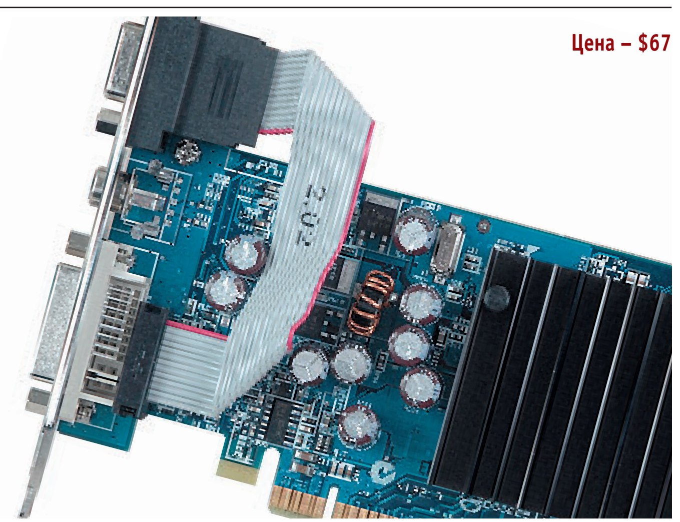
В нашем первом тесте видеокарт для PCI Express («Домашний ПК», № 1–2, 2005) мы исследовали графические чипы, присутствовавшие на тот момент на нашем рынке. За этот сравнительно небольшой срок, несмотря на сложную ситуацию с импортом комплектующих, в Украину прибыли и прочно закрепились в прайс-листах все последние новинки, о которых и пойдет речь в данном материале.

Таблицы спецификаций, приведенные в предыдущем материале, остаются актуальными и поныне: за исключением двух экзотических продуктов ATI (малобюджетного Radeon X300 HyperMemory и концепт-модели Radeon X850 XT-PE HD с 512 MB памяти) и столь же экзотического NVidia GeForce 6800 Ultra 512 MB, ничего нового с начала года чипмейкеры предложить не успели. И правильно сделали, так как только сейчас многие анонсированные ранее продукты сумели добраться до полок магазинов. GeForce 6200TC, 6800 PCIe и 6800 GT PCIe, Radeon X800, X800XL и X850 XT – вот краткий список чипов, на базе которых были представлены видеокарты еще в 2004 г., но стали доступны они лишь недавно, существенно изменив баланс сил на рынке графических адаптеров для PCI Express. Кроме того, в продаже появились весьма любопытные продукты на основе других графических процессоров, заслуживающие дополнительного изучения.

И последнее в этом кратком отчете, но не последнее по важности: наконец-то стали доступны SLI-конфигурации для платформы Athlon 64. Как материнские платы на чипсете nForce 4 SLI, так и видеокарты с поддержкой данной технологии уже без труда можно приобрести, и, стало быть, вопрос «а нужен ли SLI?» переходит из сугубо теоретической в практическую плоскость.

ASUS EN6200TC256/TD 64 MB

Цена – $67



Концепция использования части оперативной памяти для нужд графического адаптера далеко не нова. Но после появления стандарта PCI Express x16 с невероятной пропускной способностью шины в обоих направлениях старая идея заиграла новыми красками в виде NVidia TurboCache и ATI HyperMemory. Максимальный объем видеопамяти на GeForce 6200TC составляет 64 MB – и именно столько установлено в «сверхбюджетном» продукте от ASUS. Схема печатной платы с чипами памяти TSOP давно известна, но совершенно непохожа на референсную для 6200TC – инженерам компании удалось еще немного сэкономить.

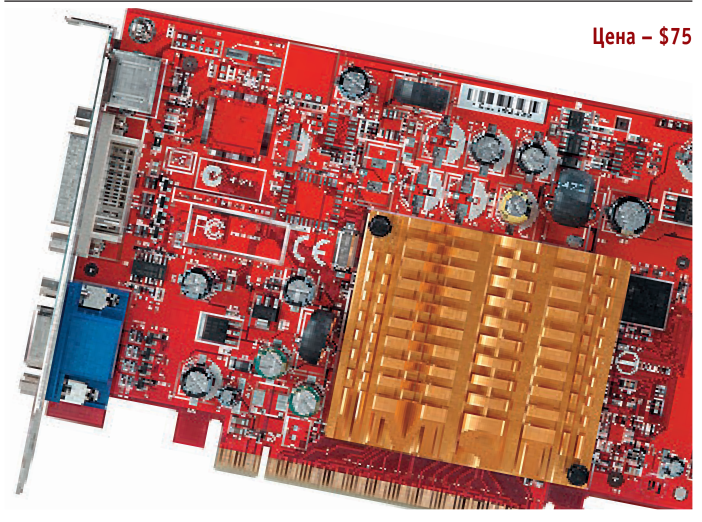
ВЕРДИКТ ★★★★★



Неоднозначное решение для самых экономных пользователей

MSI NX6200TC 32 MB

Цена – $75



Второй носитель технологии Turbo Cache, представленный в нашем тестировании, выполнен полностью по референсному дизайну NVidia. Пожалуй, самый оригинальный и запоминающийся его элемент – это радиатор желтого цвета в форме логотипа компании. Однако, как ни странно, по части теплоотвода он проигрывает более компактному радиатору ASUS EN6200TC: карта от MSI прогревается гораздо сильнее, несмотря на значительную площадь радиатора. Зато производитель не стал экономить на памяти – карта оснащена чипами формата BGA со штатной частотой 700 MHz, что положительно сказалось на скорости работы.

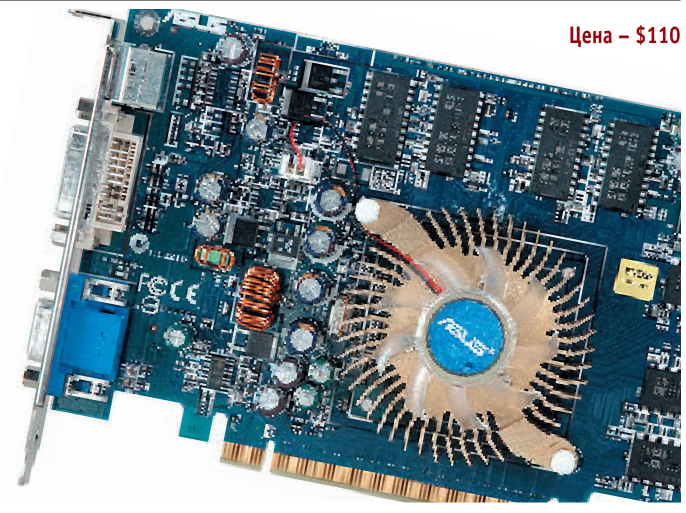
ВЕРДИКТ ★★★★★



Пока видеокарты с Turbo Cache привлекают лишь низкой ценой

ASUS EN6200GE/TD 128 MB

Цена – $110



В отличие от своих «турбокэшированных» младших братьев, решения на основе полноценного GeForce 6200 безоговорочно лидируют в нижнем сегменте, обеспечивая прекрасное для своего класса быстродействие и высокие показатели разгона. Более того, по последним данным, ранние ревизии ядра (до А4) поддаются программной разблокировке конвейеров. Между прочим, дизайн PCB абсолютно аналогичен GeForce 6600, так что любителям сэкономить стоит поспешить с приобретением. Ну а версия от ASUS из серии Gamer Edition отличается повышенной частотой памяти.

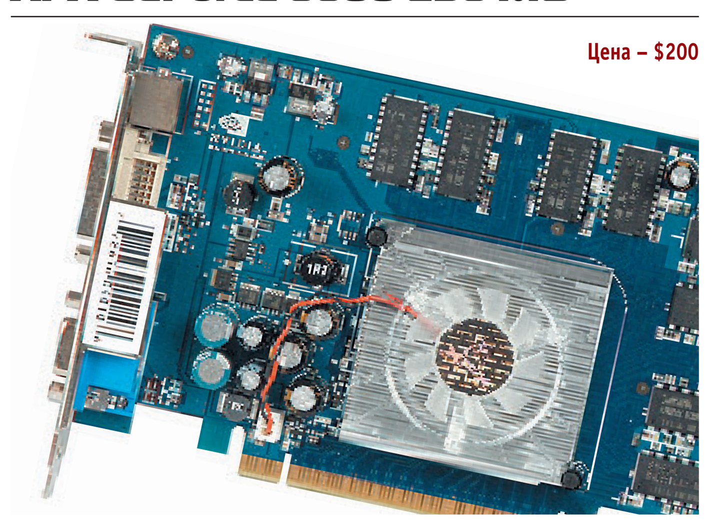
ВЕРДИКТ ★★★★★



Лучшая покупка в бюджетном классе

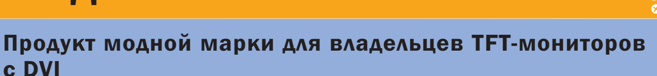
XFX GeForce 6600 256 MB

Цена – $200



С момента нашего первого знакомства с продукцией этого необычного бренда XFX обзавелись официальным дистрибьютором. Теперь компания постоянно присутствует на рынке, что не может не радовать, ведь не каждый день новые производители видеокарт приходят в Украину. Удивительно, что у столь «энтузиастской» марки среди множества оригинальных продуктов именно GeForce 6600 является вполне референсной картой, соответствующей спецификациям NVidia и выделяющейся только фирменной Х-образной коробкой и двумя разъемами DVI (переходник на VGA прилагается).

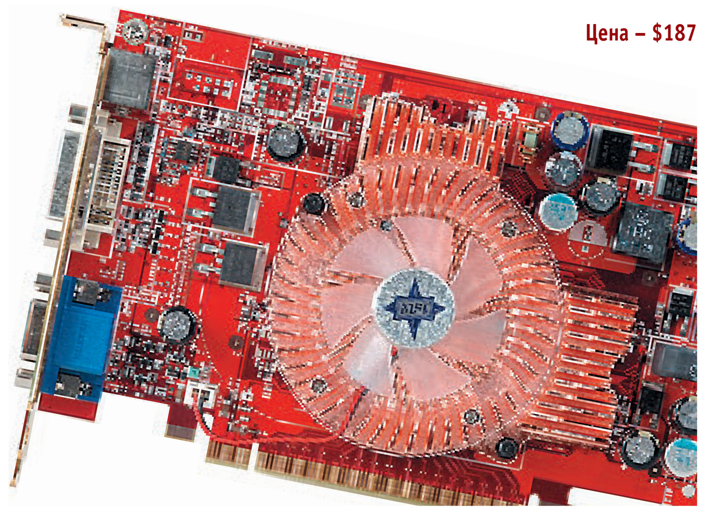
ВЕРДИКТ ★★★★★



Продукт модной марки для владельцев TFT-мониторов с DVI

MSI NX6600 Diamond

Цена – $187



Инженеры MSI для своего уникального NX6600 Diamond разработали специальный дизайн печатной платы, близкий к старшей модели. Используется память GDDR3 со временем выборки 2 нс (разумеется, в корпусе BGA). Мощный медный кулер эффективно охлаждает не только графическое ядро, но и чипы памяти. Применение такого охлаждения оправданно: штатные частоты «алмаза» составляют 400/800 MHz против 300/500 MHz у большинства конкурентов. В комплекте идет полная версия игрового хита The Chronicles of Riddick, а также несколько полезных аксессуаров вроде компонентного видеовыхода.

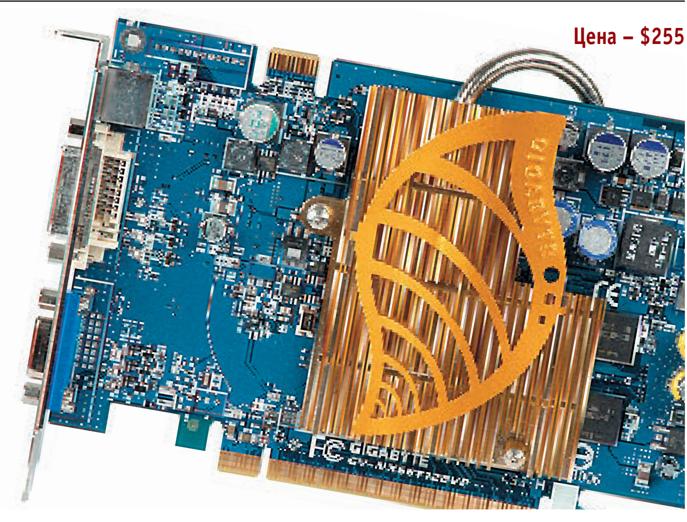
ВЕРДИКТ ★★★★★



Настоящий алмаз среди GeForce 6600 для PCI Express

Gigabyte GV-NX66T128VP 128 MB

Цена – $255



Основной отличительной чертой продукта серии Turbo Force Edition является система охлаждения. Мощные пассивные радиаторы с теплоотводными трубками применяются для охлаждения видеокарт уже достаточно длительное время, но, как правило, это просто OEM-модификации кулеров Zalman или Thermaltake. Gigabyte пошла дальше и в своей новой серии карт с пассивным охлаждением использует собственный дизайн радиатора. Как всегда, такое решение находит поклонников среди любителей тишины, а не фанатов разгона и при работе на повышенных частотах требует дополнительного обдува.

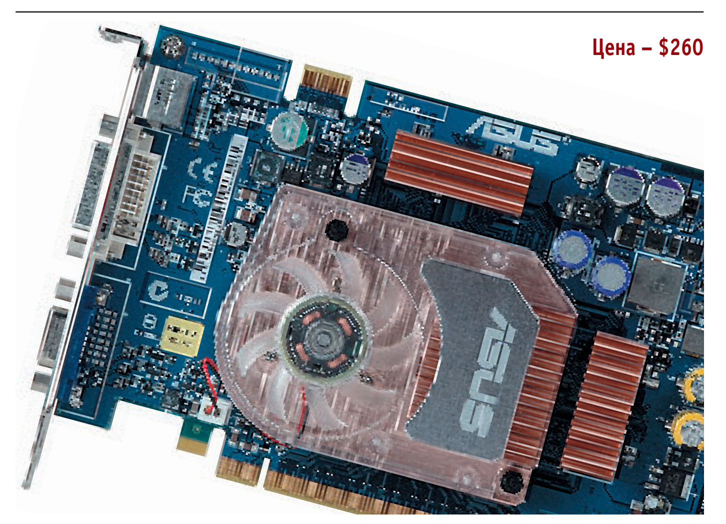
ВЕРДИКТ ★★★★☆



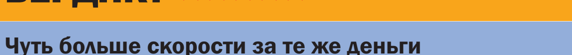
Решение для сборки максимально тихого ПК

ASUS EN6600GT 128 MB

Цена – $260



В последнее время компании ASUS явно не дают покоя лавры Gainward и XFX. А чем иначе объяснить такое количество видеокарт с завышенными относительно стандартных спецификаций частотами? Впрочем, пользователю это лишь во благо. EN6600GT имеет частоты 520/1040 MHz, что несколько выше традиционных 500/1000 MHz. Для гарантии стабильности ASUS применила достаточно мощный для этого класса кулер и отдельные радиаторы на видеопамяти, так что о перегреве можно не волноваться. Пару таких карт мы использовали для теста GeForce 6600GT в режиме SLI.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Чуть больше скорости за те же деньги

Leadtek WinFast PX6800 256 MB

Цена – $420



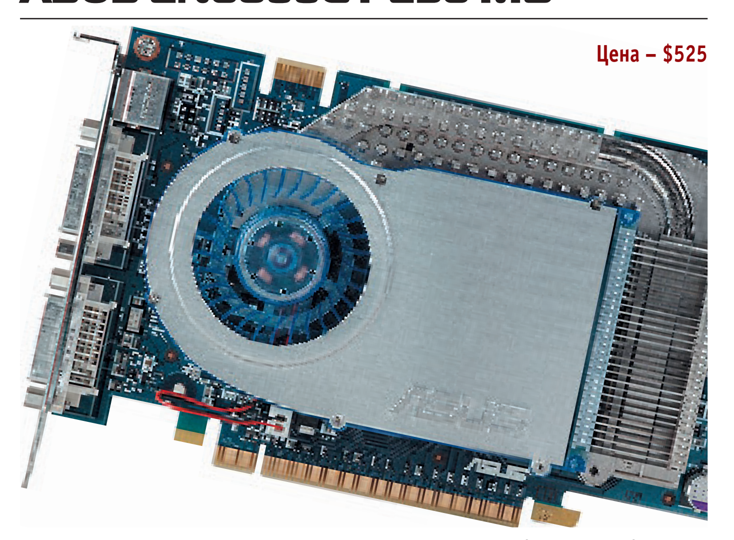
Карта от Leadtek – первый представитель чипа NV41 в нашей Тестовой лаборатории. Как известно, AGP-версии всех трех чипов серии GeForce 6800 имеют одинаковое ядро NV40. Для PCI Express это не так: старшие 16-конвейерные модели основаны на полноценном NV45 с переходным мостом HSI на одной подложке с чипом. А для массовых GeForce 6800/6800LE разработана отдельная модификация ядра под кодовым названием NV41. Имея все типичные для GeForce 6800 характеристики, чип обладает изначальной поддержкой PCI Express, но лишен возможности разблокирования конвейеров.

ВЕРДИКТ ★★★★★

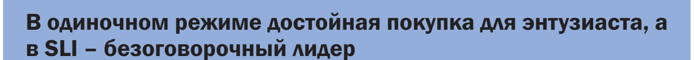
Удачный продукт серии «доступный hi-end»

ASUS EN6800GT 256 MB

Цена – $525



Как мы отмечали в предыдущем тесте, у NVidia наблюдались большие проблемы с производством чипов NV45, и за счет этого ATI некоторое время безраздельно господствовала на рынке высокоуровневых видеокарт для PCI Express. С появлением в реальной продаже GeForce 6800GT PCIe ситуация заметно меняется – по производительности это конкурент X800 XT, а добавьте возможность работы в SLI… В варианте от ASUS видеокарта имеет повышенные до 367/1050 MHz частоты и компактный, но эффективный кулер с медным радиатором и синей светодиодной подсветкой.

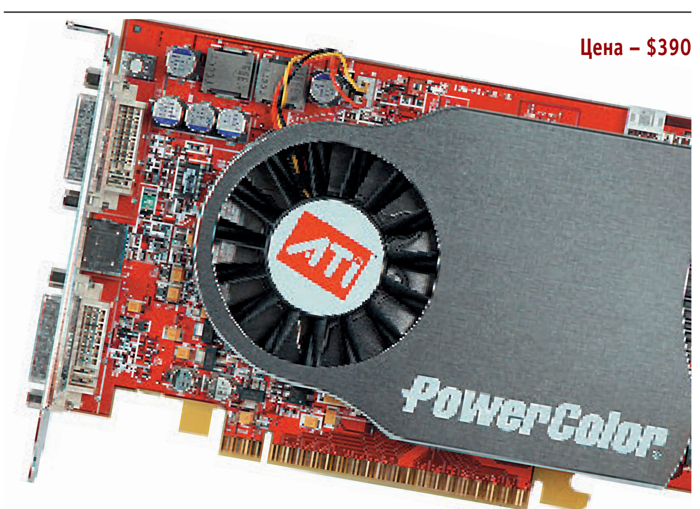


ВЕРДИКТ ★★★★★

В одиночном режиме достойная покупка для энтузиаста, а в SLI – безоговорочный лидер

PowerColor Radeon X800 Bravo

Цена – $390

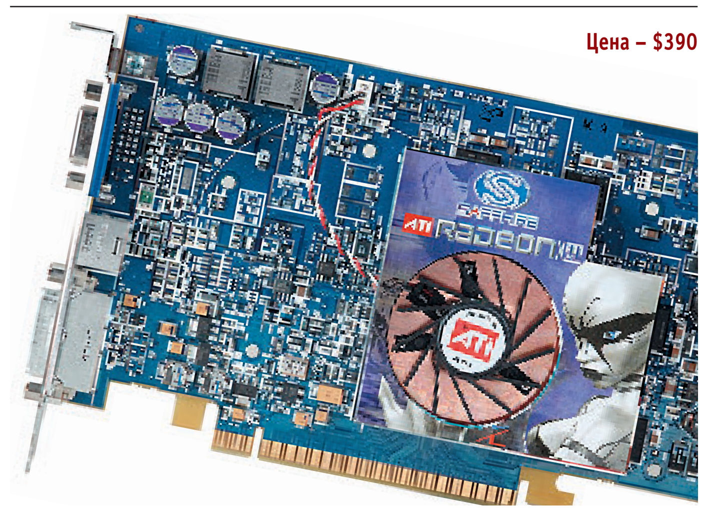


Еще один пример вольного обращения со спецификациями. Как ни странно, но штатные тактовые частоты (чипа/памяти) близки к рекомендованным для Radeon X800 – 392/700 MHz. С чем связано столь странное значение частоты графического процессора, неизвестно. Зато известно, что на плату установлены чипы памяти GDDR3 (BGA) со временем выборки 1,6 нс вместо референсных DDR (TSOP) 2,8 нс! Такое радикальное вмешательство в дизайн сверхположительным образом сказалось на разгоне памяти – PowerColor X800 Bravo с легкостью берет планку 1200 MHz. Хотя, конечно, и цена повыше обычной…

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный оверклокерский Radeon X800 с мощным кулером

Sapphire Radeon X800XL 256 MB



Цена – $390

Именно на этот шестнадцатиконвейерный чип возлагали надежды энтузиасты, желавшие получить максимум производительности при разумной стоимости. Младшая модель топовой линейки ATI отличается от Radeon X800 XT сниженными тактовыми частотами и отсутствием дополнительного коннектора питания. Что не мешает при разгоне выжать из карты весь потенциал до последнего мегагерца – итоговые частоты превышают таковые у Radeon X850 XT-PE. Правда, придется позаботиться об охлаждении, так как референсный кулер на карте Sapphire малоэффективен при разгоне.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Новый хит рынка «видеокарт для разгона»

Конфигурация тестовой системы	
Процессор	AMD Athlon 64 3200+
Материнская плата	ASUS A8N-SLI Deluxe
Оперативная память	2×512 MB GeiL DDR533
Жесткий диск	Western Digital WD800BB
Блок питания	Vantec Stealth VAN-520
Операционная система	Windows XP Professional SP2

Продукты предоставлены		
AMD	«Небеса»	(044) 490-3577
ASUS	MTI	www.mti.ua
	«Технопарк»	(044) 238-8990
GeiL, XFX	Eletek	(044) 495-2911
Gigabyte, Leadtek	«Евро-Плюс»	(044) 249-3741
MSI	MTI	www.mti.ua
	Spin-W	(044) 249-2999
Sapphire	Представительство Sapphire в СНГ	www.sapphiretech.ru
PowerColor	IT-Link	(044) 490-9533

На сегодняшний день SLI еще можно назвать перспективной технологией. Да, соответствующие продукты на рынке присутствуют, и даже заметен прирост от использования этого режима, но – только в определенных приложениях, для которых уже есть оптимизации в драйверах под рендеринг изображения двумя видеокартами. К примеру, на момент подготовки материала такие игры, как Far Cry и Unreal Tournament 2004, не получали ни капли прироста от установки второй карты. С другой стороны, тесты серии 3DMark демонстрируют почти идеальную ситуацию – увеличение производительности составляет 80–90%.

Аппаратная часть реализации SLI пока не совсем совершенна, поэтому в целом процесс эксплуатации современной комбинации nForce 4 SLI + две GeForce 6600GT/6800 несколько более сложен, нежели работа с привычной системой. Тем не менее концепция удвоения вычислительной мощности графической подсистемы очень привлекательна, работоспособна и перспективна – пара GeForce 6800 GT/Ultra однозначно является самым производительным решением на рынке. Для полного счастья энтузиастам осталось дождаться следующего поколения видеочипов, когда SLI избавится от «детских болезней», присущих любой инновации.

Ну а тем, кто желает приобрести видеокарту высокого уровня прямо сейчас, мы рекомендуем обратить внимание на Radeon X800 или X800XL, в зависимости от бюджета. Оба продукта отличаются отменным потенциалом разгона и хорошей производительностью даже в штатном режиме.

В среднем и нижнем сегментах никаких изменений не произошло – GeForce 6200 и 6600, как мы и отмечали в предыдущем обзоре, честно отрабатывают уплаченные деньги и обеспечивают достаточную играбельность современным играм.

3DMark05, 1280×1024, баллы

Видеокарта	Баллы
ASUS EN6800GT SLI (370/1050)	8290
ASUS EN6600GT SLI (520/1040)	5573
Powercolor X850 XT (520/1120)	4997
ASUS EN6800GT (370/1050)	4412
Sapphire X800XL (400/1000)	4148
Leadtek PX6800 (325/700)	3934
PowerColor X800 Bravo (392/700)	3201
ASUS EN6600GT (520/1040)	3186
Gigabyte 6600GT (500/1000)	3078
MSI NX6600 Diamond (400/800)	2375
XFX GeForce 6600 (300/500)	1822
ASUS EN6200GE (300/550)	1236
ASUS EN6200TC (300/550)	1056
MSI NX6200TC (350/700)	995

0 2000 4000 6000 8000

DOOM 3, 1280×1024, High Quality, fps

Видеокарта	fps
ASUS EN6800GT SLI (370/1050)	101
ASUS EN6600GT SLI (520/1040)	89
ASUS EN6800GT (370/1050)	83
PowerColor X850 XT (520/1120)	81
Leadtek PX6800 (325/700)	76
Sapphire X800XL (400/1000)	71
ASUS EN6600GT (520/1040)	65
Gigabyte 6600GT (500/1000)	63
PowerColor X800 Bravo (392/700)	51
MSI NX6600 Diamond (400/800)	50
XFX GeForce 6600 (300/500)	36
ASUS EN6200GE (300/550)	26
MSI NX6200TC (350/700)	14
ASUS EN6200TC (300/550)	12

0 20 40 60 80 100

PENTIUM 4: ШЕСТИСОТАЯ СЕРИЯ

Кирилл Балалин

Прошло уже больше года с начала выпуска процессоров Intel на базе 90-нанометрового ядра Prescott. Внедрение нового техпроцесса и серьезная переработка внутренней схемы кристалла позволили повысить тактовые частоты до уровня, недоступного предыдущим продуктам.



И хотя заветная цифра 4 GHz так и не была достигнута, при разгоне Pentium 4 с последними степпингами ядра можно получить даже лучший результат. Тем не менее производительность в пересчете на мегагерцы у Prescott оставалась ниже, чем у его предшественника Northwood, и это не могло не беспокоить разработчиков. Безусловно, основная ставка делалась на расширение функциональности, вместе с тем, отказавшись от экстенсивного развития путем наращивания тактовой частоты, производитель продолжил поиски альтернативных способов увеличения быстродействия. Результатом этих изысканий стало появление ядра Prescott 2M с удвоенным объемом кэш-памяти второго уровня и новой линейки процессоров на его базе, получивших маркировку Pentium 4 6XX. Увеличение L2-кэша положительно влияет на работу многих приложений, так что показатель удельной производительности у «шестисотой серии» вырос по сравнению с оригинальным Prescott.

Как уже было отмечено, разработчики теперь отдают предпочтение расширению функциональных возможностей процессора, и потому новые Pentium 4 демонстрируют поддержку сразу нескольких новых технологий. Некоторые из них внедрялись и в предыдущие модели, но полный список инноваций присутствует только у Pentium 4 6xx. Наиболее принципиальная из них – EM64T, т. е. поддержка 64-разрядных расширений, во многом аналогичная технологии AMD64 у конкурента. Практическая польза от этого станет очевидна с появлением 64-битной версии Windows XP – уже сейчас известно, что мультимедиаприложения (среди прочих) получат существенное ускорение от использования EM64T.

Технология Execute Disable bit (XD) является не столь значительным, но все же приятным дополнением в сфере безопасности – это аппаратный механизм борьбы с некоторыми видами вирусов. Но наибольшее количество нововведений в Pentium 4 6xx связано с управлением питанием процессора. Высокая рассеиваемая мощность стала основной проблемой Prescott, что заставило Intel не только оптимизировать внутреннюю структуру ядра (последний степпинг E0 и его близнец с двухмегабайтовым кэшем N0 гораздо менее горячие, нежели первые образцы), но и внедрить специальные механизмы борьбы с чрезмерным тепловыделением, аналогичные применяемым в мобильных CPU. В Pentium 4 6xx добавилось три таких механизма (в дополнение к ранее появившемуся TM1): Thermal Monitor 2 (TM2), состояние расширенной блокировки (C1E) и Enhanced Intel Speedstep Technology (EIST). Все они используют схожую схему работы: одновременное снижение тактовой частоты до 2800 MHz (путем динамического понижения множителя до 14x при шине FSB 200 MHz) и снижение напряжения питания до минимального. По данным Intel, это позволяет уменьшить энергопотребление и нагрев примерно на 40%. Отличие же данных технологий состоит в модели их применения. TM2 включается в экстренных случаях при перегреве, независимо от нагрузки. Состояние C1E активизируется в моменты простоя. Обе технологии исключительно аппаратные, они не зависят от используемой ОС и могут отключаться через BIOS материнской платы. В свою очередь EIST поддерживается пока только Windows XP SP2 и позволяет автоматически регулировать частоту и напряжение в зависимости от нагрузки на процессор. Таким образом,

Конфигурация тестовой системы	
Материнская плата	ASUS P5AD2-E Premium (Intel 925XE)
Оперативная память	2×512 MB Micron DDR2-533
Видеокарта	ATI Radeon X850XT Platinum Edition
Жесткий диск	Western Digital WD800BB
Блок питания	Vantec Stealth VAN-520
Операционная система	Windows XP Professional SP2

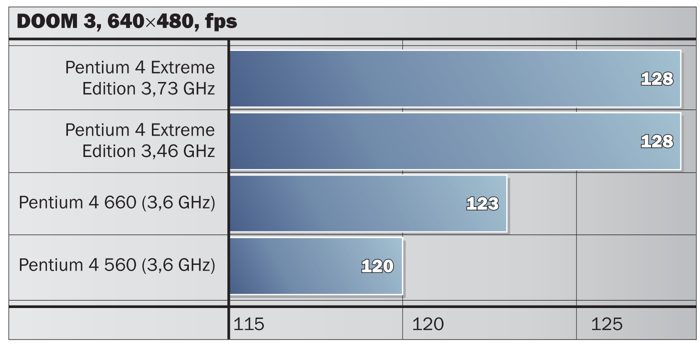
Продукты предоставлены		
ASUS	MTI	www.mti.ua
ATI	Представительство ATI в странах СНГ	www.ati.com
Intel	Представительство Intel в Украине	www.intel.com/ua
Vantec	Eletek	(044) 495-2911

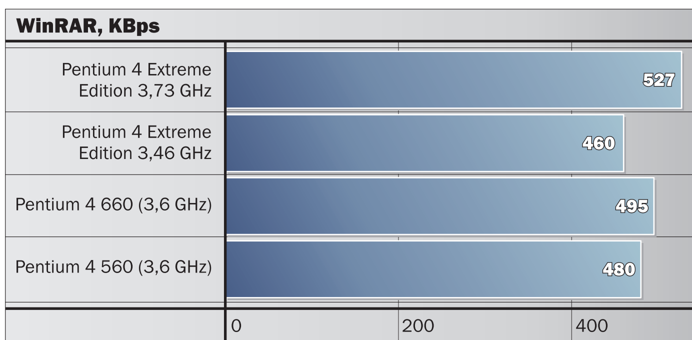
новые процессоры в среднем меньше нагреваются в процессе работы и потребляют меньше энергии, хотя при пиковой загрузке (активная игра, рендеринг, бенчмарк) эти показатели у них такие же, как и у их предшественников.

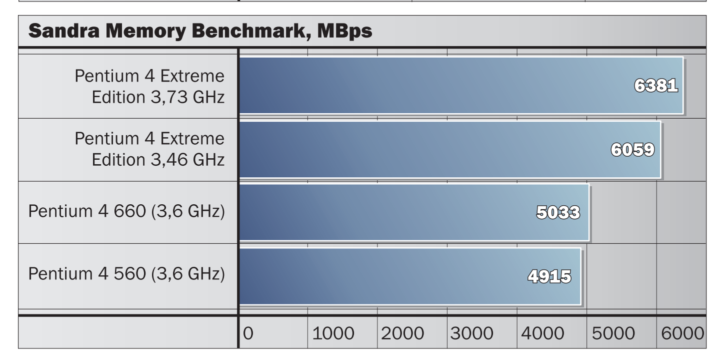
В феврале были представлены четыре модели серии Pentium 4 6xx с частотой от 3 GHz до 3,6 GHz, а также новый флагман – Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz. Изучая технические характеристики новинок, представленные в таблице, легко заметить значительную «девальвацию» статуса Extreme Edition: ранее его результаты были недостижимы для младших моделей Pentium 4 из-за уникального отличия – 2 MB кэш-памяти третьего уровня, которая и обеспечивала солидный прирост в быстродействии. Теперь же разница заключается лишь в более высокой частоте FSB – 1066 MHz вместо 800 MHz, а это легко исправить с помощью материнской платы, в которой предусмотрена возможность разблокировки множителя (вроде ASUS'овской функции CPU Lock Free). В режиме 14×266 тактовая частота обычного Pentium 4 6xx и составит те самые 3,73 GHz при 1066 MHz FSB. И потому в качестве «подарка энтузиастам» Intel уменьшила (!) функциональность Extreme Edition, отключив в данных процессорах все три новые энергосберегающие технологии – TM2, C1E и EIST. И это, в общем-то, логично: как правило, системы охлаждения в компьютерах такого уровня гораздо эффективнее стандартных, так что перегрева не возникнет, а максимальная производительность владельцам подобных систем будет требоваться постоянно.

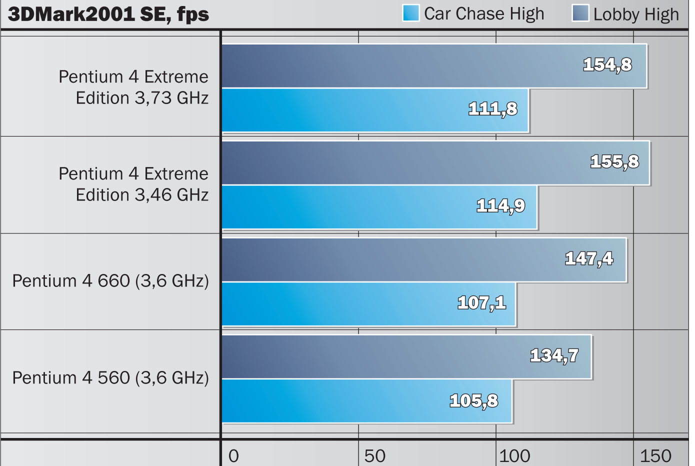
Планы Intel на 2005 г. предусматривают полную замену во втором полугодии процессоров серии Pentium 4 5xx на Pentium 4 6xx во всех секторах рынка. Это вполне закономерно, ведь именно Prescott 2M выглядит технологически совершенным продуктом, что заметно по росту производительности. Да и поддержка 64-разрядных расширений станет обязательным требованием с выпуском Microsoft соответствующей версии Windows XP. В верхнем сегменте новый Pentium 4 Extreme Edition 3,73 GHz наконец заменит «последнего из могикан» – модель с частотой 3,46 GHz на основе старого 0,13-микронного ядра Gallatin: новый процессор не только быстрее в штатном режиме, но и позволяет достигать отличных результатов в разгоне при наличии эффективного охлаждения. В данном тестировании мы намеренно воздержались от подробного исследования оверклокерского потенциала новых Pentium 4 – это тема для отдельного материала об экстремальном разгоне. Скажем лишь, что на воздушном охлаждении обе новинки достигли более высоких частот, чем Gallatin при минусовых температурах!

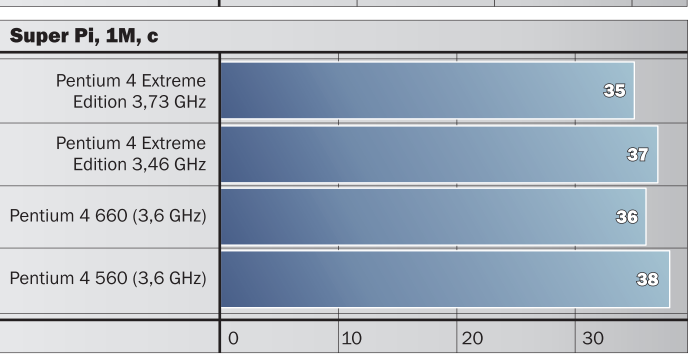
Итак, нынешний год обещает нам революционные изменения на процессорном рынке с появлением двухъядерных моделей, но и эволюция существующих архитектур определенно будет интересной – появление Prescott 2M это подтверждает.

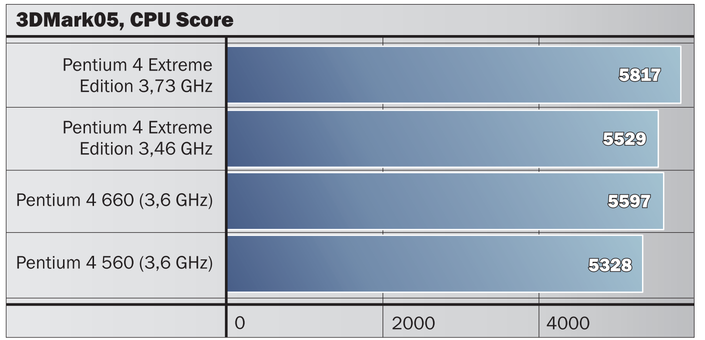












КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

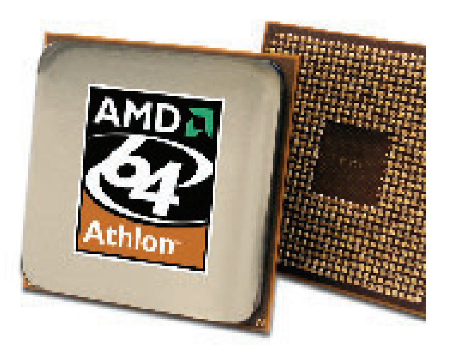
«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Комплектующие	Цена
Intel Celeron D 315 (2,26 GHz, 256 KB L2-кэш)	$80
AMD Sempron 2400+ (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$60
Чипсет Intel 865PE для Celeron D	$80
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Sempron	$75
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$40
На чипе Radeon 9550 128-bit, память 128 MB	$75
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$72
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$45
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$18

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $680/$655



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Athlon 64 2800+
$135

В то время как цены на Pentium 4 немного подросли, а Sempron 3100+ по-прежнему удерживается на довольно высокой отметке $130, для ПК среднего уровня имеет смысл рассмотреть как вариант Athlon 64 2800+. Он гораздо более производительный, чем Sempron 3100+, что компенсирует разницу в цене. К тому же линейка Athlon 64 поддерживает 64-битные вычисления, технологию Cool'n'Quiet и защитную функцию, реализованную в Windows XP SP2.

DVD+/-RW NEC ND-3500A
$85

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $90. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $100, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-3500A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество





Компонент	Цена	Компонент	Цена
Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, Socket 754)	$150 $135	Интегрированное аудио 5.1	–
Чипсет Intel 865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800, Socket 754	$80 $85	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$80	Клавиатура Logitech Internet Pro	$15
На чипе GeForce 6600, память 256 MB	$180	Мышь оптическая, USB	$25
Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB	$105	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Монитор 19" 1600×1200 @ 85 Hz	$300	Акустика 5.1	$90
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$85	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1295/$1285

Первый квартал этого года выдался каким-то медлительным на компьютерном рынке. Во всяком случае, на нашем. Новинки и раньше приходили к нам с опозданием, а сейчас – так и вовсе не спешат. Впрочем, в таких условиях делать покупки даже интереснее: приобретение комплектующих превращается в целое приключение с поиском и томительным ожиданием. Соответственно, и чувство удовлетворенности от достигнутого результата становится острее. Но давайте поговорим о более легкой части этой эпопеи – о подборе компонентов с точки зрения цены, функциональности и производительности, без оглядки на их реальную доступность (должны же поставки когда-нибудь наладиться).

Если что-то нас порадовало в текущем месяце, так это снижение цен на процессоры Athlon 64 Socket 754. Теперь модель 2800+ стоит $135 – примерно столько, как и менее производительный Sempron 3100+ (представитель бюджетной линейки AMD для платформы Socket 754). Возможно, такая цена для Athlon 64 станет минимальной, ведь для конкурирующего семейства Pentium 4 это нижний порог. Хотя не будем загадывать: Athlon XP в свое время тоже относился к категории «кому за $100», но довольно быстро переместился в сегмент «от $50 до $85». Кстати говоря, сейчас можно встретить остатки Athlon XP 2500+ и 2600+, которые предлагаются по «спекулятивной» цене $115–120, но выкладывать за них такую сумму нецелесообразно. Гораздо более эффективным способом модернизации станет приобретение новой материнской платы под Socket 754, а к ней – Athlon 64 2800+. Получится дороже, но ведь и прирост производительности будет несравнимым. Выбор материнских плат под Socket 754 сейчас богатый, а значит, есть возможность сэкономить без особых потерь в качестве, но об этом – в специальном материале данного номера.

Хотя платформа AMD64 становится все более доступной, выбирать оптимальную конфигура-

GeForce 6600 GT 128 MB
$230

Видеокарты на базе Radeon 9800 Pro наконец-то уступили место более мощным и современным GeForce 6600 GT 128 MB, которые предлагаются практически по той же цене. В категории до $300 найти лучший Radeon пока что не получится, если говорить об AGP-моделях. Но владельцы платформы Intel 915P с поддержкой PCI Express уже могут выбирать между семействами GeForce 6600 и Radeon X700.





Western Digital WD2000JB
$128

Винчестеры на 200 GB обладают отличным соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется всего в $0,63. Это не хуже, чем у большинства моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Из моделей на 200 GB, доступных у нас, большинство пока что не поддерживает технологию NCQ, исключением являются представители новой линейки Maxtor DiamondMax 10.

цию высокопроизводительного ПК все равно не легко. Новые процессоры Intel сделали значительный шаг вперед как по быстродействию, так и по внедрению передовых технологий. Подробнее об этом рассказывается в статье, посвященной новой «шестисотой» линейке Pentium 4, – разумеется, речь идет о платформе LGA775. Материнские платы на базе Intel 865PE и 875P уходят со сцены, а предложение продуктов под LGA775 растет. Хотя средняя цена на «915-е» модели по-прежнему превышает $100, не исключено, что уже в ближайшее время мы начнем рекомендовать их не только в высоком, но и в среднем ценовом сегменте.

Но и AMD не желает отставать: технология PCI Express доступна теперь не только для процессоров Pentium 4, но и для Athlon 64. Как видно из теста, представленного на страницах журнала, для «двухканальных» Athlon 64 Socket 939 следует приобретать модели на новом чипсете с поддержкой PCI Express – VIA K8T890. На подходе nForce4 – две SLI-платы уже побывали в нашей Тестовой лаборатории – ASUS A8N-SLI Deluxe и MSI K8N SLI Platinum. В этой связи радуют сообщения о том, что материнские платы под Socket 939, поддерживающие Athlon 64 FX-55, смогут работать и с двухъядерными процессорами AMD – потребуется лишь обновление BIOS. К сожалению, этого пока нельзя сказать о двухъядерных Pentium D: для них выпустят новую серию чипсетов Intel 945/955. Причем несовместимость с нынешними материнскими платами на базе Intel 915/925 окажется на уровне схемы разъема LGA775 (один из контактов будет играть роль электронного ключа). Остается надеяться, что уже приобретенная материнская плата отвечает новым спецификациям или же производители материнских плат, как всегда, что-нибудь придумают для обхода этого ограничения.

Говоря о том, что для PCI Express доступны более выгодные модели видеокарт, мы прежде всего имеем в виду Radeon X800XL. Менее чем за $400 пользователь получает графический акселератор с архитектурой, идентичной 600-долларовым решениям, разница лишь в тактовой частоте. Но это, как известно, можно наверстать с помощью разгона. Интересный вариант появился и в «средневысокой» ценовой категории: GeForce 6800LE с определенной долей везения (и умения) может превратиться в более дорогостоящий GeForce 6800 GT. Из двух плат ASUS GeForce 6800LE, побывавших у нас, одну удалось «открыть» на все 16 конвейеров, а другую – на 12, что тоже неплохо. Добавим к этому разгон по тактовым частотам – и перед нами серьезный конкурент GeForce 6600 GT в борьбе за лучшее соотношение цены и производительности.

В среднем классе мы пока рекомендуем обычные GeForce 6600 – просто из желания сэкономить. И среди таких видеокарт встречаются прелюбопытные экземпляры, о чем можно узнать из соответствующего материала этого номера. По мере того как стоимость GeForce 6600 GT будет приближаться к $200, мы все настойчивее станем рекомендовать эту «заряженную» модификацию как более производительную.

Напоследок еще одна приятная новость о снижении цен. Модули памяти на 512 MB в очередной раз подешевели, так что теперь для достижения столь желанного 1 GB необходимо доплатить всего $75. И этот «гигантский» объем оперативной памяти становится все более насущной проблемой: даже такие «безобидные» игры, как The Sims 2 или «Казаки II», оказываются весьма прожорливыми, не говоря уж о «тяжелых» боевиках жанра 3D-action. Поэтому первое, что требует улучшения в сегодняшних ПК среднего уровня, это память. Что же касается ПК начального уровня, то 256 MB здесь установлены для того, чтобы система вообще была работоспособной: новые игры могут даже не запуститься при таком объеме оперативной памяти.

Снижение цен на 512-мегабайтовые модули – вовсе не повод покупать для ПК среднего уровня одну «планку» вместо двух по 256 MB. Если речь идет о платформе Intel, в ней предусмотрен двухканальный контроллер памяти, для оптимальной работы которого нужны именно два модуля. То же относится и к платформе Socket A: чипсет nForce2 Ultra 400 двухканальный (в отличие от его не-Ultra-версии), и такие материнские платы требуют для оптимальной работы либо два модуля по 256 MB, либо к двум имеющимся по 128 – третий на 256 MB. Ну а с одноканальной платформой Socket 754 действительно можно сэкономить, приобретя один модуль на 512 MB (с перспективой покупки второго).

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Компонент	Цена
Intel Pentium 4 530 (3 GHz, 1 MB L2-кэш)	$195
AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$165
Материнская плата PCI Express	
Чипсет Intel 915P для Pentium 4	$130
Чипсет VIA K8T890, Socket 939	$125
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$150
Radeon X800XL 256 MB (PCI Express)	$390
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB SATA/NCQ	$130
LCD-монитор 17–19", время отклика 8–12 мс, DVI	$500
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$85
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$105
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
Мышь оптическая, USB	$40
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1	$130
Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2040/$2005

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl.*

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА INTEL 915P

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
ABIT AG8-3rd eye	145	★★★★★	№ 3, март 2005
Albatron Mars PX915P Pro	128	★★★★☆	№ 3, март 2005
ASUS P5GD1	125	★★★★☆	№ 3, март 2005
ECS Elitegroup 915P-A	95	★★★★★	№ 3, март 2005
Fujitsu Siemens D1826-G	140	★★★★☆	№ 3, март 2005
Gigabyte GA-8GPNXP Duo	225	★★★★★	№ 3, март 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z815	74	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 3745	81	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Epson Stylus C65 Photo Edition	82	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Canon Pixma iP2000	110	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 5743	118	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP Photosmart 7660	140	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	190	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	71	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	72	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB	90	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	92	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	101	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Western Digital WD1600JB	103	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	104	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Seagate ST3160827AS NCQ	110	–	–
200 GB Western Digital WD2000JB	128	–	–
200 GB Seagate ST3200822A	130	–	–

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	142	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 795DF	145	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	175	–	–
17" LG Flatron F720P	176	–	–
19" LG Flatron F920B	265	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	315	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	320	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 8–12 мс, DVI

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron L1730B	380	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP767-12	405	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730P	415	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	440	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" ViewSonic VG712b	445	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
17" NEC MultiSync LCD1770NX	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" BenQ FP783	515	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
19" BenQ FP937s	540	★★★★☆	№ 12, декабрь 2004

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

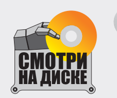
Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 7.1	35	–	–
Sound Blaster Audigy 2 7.1	55	–	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS OEM	80	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	185	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

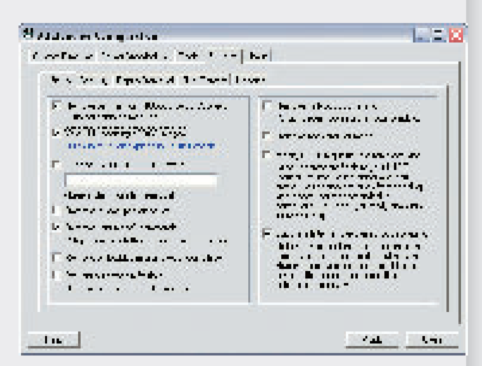
Ad Muncher 4.7.16218



Shareware

Разработчик Murray Hurps
Web-сайт www.admuncher.com
Размер 200 KB
Страница загрузки www.admuncher.com/download.shtml

Одна из лучших программ для блокирования баннеров, всплывающих окон и прочего «интернет-мусора». Об изменениях автор скромно умалчивает.

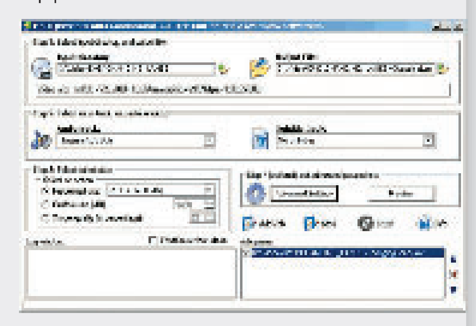


AutoGK (Auto Gordian Knot) 1.95

Adware

Разработчик len0x
Web-сайт www.autogk.me.uk
Размер 6,9 MB
Страница загрузки www.autogk.me.uk/modules.php?name=Downloads

Упрощенный вариант отличной программы для кодирования DVD в DivX. В отличие от своего «старшего брата» обладает на порядок более простым и понятным интерфейсом и при этом незначительно (во всяком случае, для рядового пользователя) проигрывает ему в функциональности. В версии 1.95 обновлено справочное руководство, внесены небольшие улучшения в интерфейс.



Mozilla Firefox for Windows 1.0.1

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик Mozilla Community
Web-сайт www.mozilla.org
Размер 4,6 MB

Первое обновление популярного альтернативного браузера. Повышена стабильность, исправлены найденные ошибки с безопасностью.

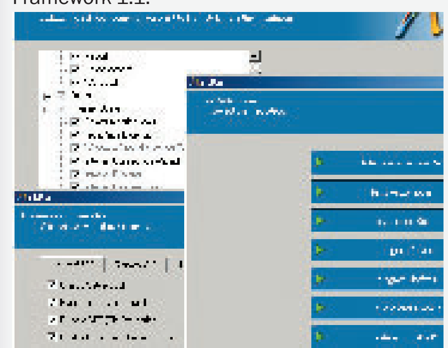


nLite 0.99.8 Beta 5

Freeware

Разработчик Dino Nuhagic
Web-сайт nuhi.msfn.org
Размер 1,1 MB
Страница загрузки nuhi.msfn.org/download.html

Утилита для настройки «под себя» установочной версии Windows. Позволяет «выбрасывать» ненужные вам компоненты вроде Media Player, Internet Explorer, Outlook Express, MSN Explorer, Messenger и т. д. Поддерживаются Windows 2000/XP/2003, для запуска требуется .NET Framework 1.1.



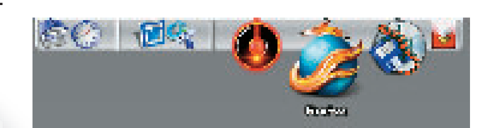
ObjectDock 1.11



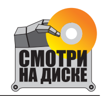
Freeware

Разработчик Stardock
Web-сайт www.stardock.com
Размер 8 MB
Страница загрузки www.stardock.com/products/objectdock

Симпатичная анимированная панель запуска приложений а-ля Dock в Mac OS X. В бесплатной версии отсутствуют поддержка системного трея, система закладок, группировка по закладкам и ряд других опций.



PowerArchiver 2004 9.2

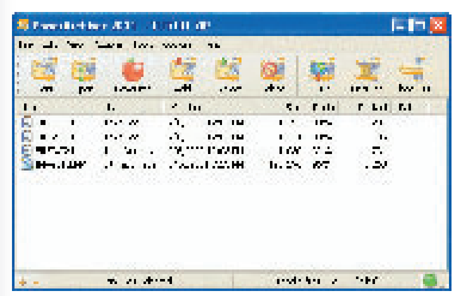


Shareware

Разработчик ConeXware
Web-сайт www.powerarchiver.com
Размер 2,4 MB
Страница загрузки www.powerarchiver.com/download

PowerArchiver – мощная утилита для архивирования. Отличается «модным» и простым интерфейсом, работает со всеми самыми распространенными форматами – имеется встроенная поддержка компрессии в LHA, CAB, TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2 и BH (BlakHole), а также декомпрессии из RAR (включая RAR v3), ARJ, ARC, ACE (включая ACE v2), ZOO, BZIP2 и GZ.

В новой версии улучшена процедура установки программы, добавлен плагин для поддержки Microsoft Outlook, повышена скорость работы в определенных ситуациях.



RivaTuner 2.0 RC15.4



Freeware

Разработчик Alex Unwinder
Web-сайт www.guru3d.com/rivatuner
Размер 1 MB
Страница загрузки downloads.guru3d.com/download.php?det=163

Мощная утилита для настройки видеокарт на базе чипов NVidia и ATI, позволяющая регулировать недокументированные возможности их драйверов.

В новом релиз-кандидате добавлена поддержка драйверов ForceWare 75.xx, Catalyst 5.1 и 5.2, обновлена база данных по графическим процессорам ATI и NVidia, усовершенствован модуль низкоуровневой диагностики графической подсистемы, внесено еще много других изменений и улучшений.

Secret Hardware Acceleration and Usage Complex

Shareware
Разработчик Lages Egres
Web-сайт itc.ua/downloads
Размер 4,5 MB
Страница загрузки нет

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Не секрет, что почти все производители аппаратного обеспечения специально блокируют некоторые функции в недорогих продуктах, чтобы заставить пользователей платить больше. Так, многие знают о возможности разблокировать дополнительные конвейеры на видеокартах, повысить частоту центрального процессора или оптимизировать жесткий диск так, чтобы увеличить свободный объем.

Однако существует уйма скрытых способностей железа, о которых мало кто догадывается. Информация добывается энтузиастами буквально по крупицам. Например, наши коллеги из «Компьютерного Обозрения» уже занимались разгоном процессора до Pentium III, да и мы всерьез исследовали эту тему. Год назад «Домашний ПК» писал об уникальной системе Secret Hardware Acceleration and Usage Complex, собравшей воедино множество программ для доступа к секретным функциям аппаратного обеспечения. С тех пор утилита только улучшилась, появилась поддержка современных технологий и новых, утаиваемых от нас разработчиками способов оптимизации.

Если вы не слышали о таких вещах, как упаковка пластин жесткого диска или установка прошивок для процессоров Pentium, то настоящим оверклокером вас назвать никак нельзя. Трудно себе вообразить, но автор программы весь многолетний опыт профессиональных пользователей ПК представил в виде удобного и функционального комплекса. Теперь рядовому владельцу компьютера не нужно изучать многостраничные руководства к системному реестру Windows или вооружаться паяльником – все операции происходят в автоматическом режиме и не требуют физического вмешательства в содержимое системного блока.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Единственный в своем роде комплекс для управления компьютером

ЗА	ПРОТИВ
Обилие возможностей; удобный интерфейс; скорость работы	Некоторая нестабильность

. . . presents

<> DPK ROXORZ pr0udly pr3sen7s <>


```
                                                                          A4

   882D      773E      21  46        2AA0    CB  40  5C     54  CA     38  5F     90  58
  67  8F    1C  E5    A1  1A  9F    8D  A3   B1  87  AF     EFE3B7     D1  4A     36  40
  F0  7A    B3  DD    9C  10  2D    C7  3E   08  20  99     85  A0     CB4C40     2E7454
98EB1E6F    BBA4      91  67  8F      B3E5   A1241A9B9F     8D  A3     B1  87     68  EF
EC    B7

8BD1F74A6ECE36DB40F3766CECE1B5B7DF15F4487B0334D95EF0737A3135B30BDD22489CBF10882D5B44C7
C5CB4C40045C2E7454A7CA629338AD5F19C99084585A3C7298EB1E6F          1D9D916667708FA5
60B129870CAF6818EFE3B7B98BD1F74A6ECE36DB40F3766CECE1B5B7        7B0334D95EF0737A
070821204699CD54852AA042C5CB4C40045C2E7454A7CA629338AD5F        585A3C7298EB1E6F
FFA1241A9B9F63AB8DC3A33C60B129870CAF6818EF
489CBF10882D5B44C7773E3207082120469 9CD54852AA042C5CB4C40045C2E7454A7CA629338AD5F19C9
9D916667708FA5F81CB3E589FFA1241A9B9F63AB8DC3A33C60B12987    6818EFE3B7B98BD1
34D95EF0737A3135B3        9CBF10882D5B44C7773E3207082120  99CD54852AA042C5
5E94BA1D319209AEDD        B4888A92A2C81B3FD607AC21C4463D  B186CEA0F6C56F83
988F1F03D7D9F24717        0B7023A69C5357E5
ED84B55AD0723BEBB2        94BA1D319209AEDDC6493FB0B4888A92A2C81B3FD607AC21C4463DCDB1
DADCAEF3196D80E159        8F1F03D7D9F247176A9E35560B7023A69C5357E52DFF
C274F7EE6E62377F41        84B55AD0723BEBB2A67B7C5E94BA1D  9209AEDDC6493F
C56F83E35BB92FD19A        DCAEF3196D80E159FE7315988F1F03  D9F247176A9E35
6155292B434268CCEF        74F7EE6E62377F41
07AC21C4463DCDB186        6F83E35BB92FD19A4A0105DADCAEF3196D80E159FE7315988F1F03D7D9
FF456BBEE233AA4F7E        55292B434268CCEF87B85DC274F7EE    377F419676C9ED
493FB0B4888A92A2C8        AC21C4463DCDB186CEA0F6C56F83E3      D19A4A0105DADC
9E35560B7023A69C53        456BBEE233AA4F7E67EA9A6155292B      CCEF87B85DC274
7B7C5E94BA1D319209        3FB0B4888A92A2C8
7315988F1F03D7D9F2        35560B7023A69C5357E52DFF456BBEE233AA4F7E67EA9A6155292B4342
76C9ED84B55AD0723B        7C5E94BA1D319209AEDDC6493FB0B4        C81B3FD607AC21
0105DADCAEF3196D80        15988F1F03D7D9F247176A9E35560B          57E52DFF456BBE
B85DC274F7EE6E6237        C9ED84B55AD0723BEBB2A67B7C5E94          AEDDC6493FB0B4
```


W00T, дорогие читатели!

Сегодня мы поговорим о том, как отличить пиратский варез от вареза правильного, лицензионного. Как известно, честные юзера юзают исключительно честный варез, а позорные ламаки качают неправильный варез, краденый и многажды хаканый не пойми кем.

Во-первых, если к вашему варезу прилагается вот такая nfo, то значит, варез у вас ворованный и за честный лут считаться не может.

Во-вторых, честный варез всегда идет вместе с серийным номером, да при том серийник не лежит в каком-нибудь serial.txt, а по-отцовски напечатан прямиком в мануале или на диске.

В-третьих, чтобы запустить правильный варез, не надо юзать кейгены, кряки и левые активаторы. Так поступают только невутовые ламаки. Легальный варез пашет и так. Иногда, конечно, надо звякнуть по бесплатному телефону, пообщаться с барышней для активации вареза. Это уже само по себе круто, потому что обычно за такие базары берут деньги как за междугородний звонок.

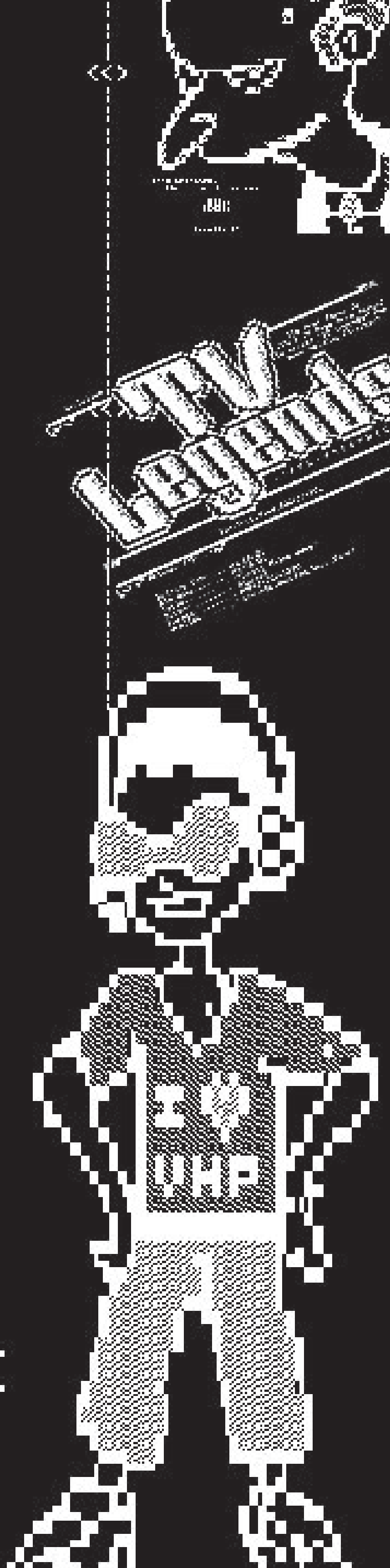
В-четвертых, к легальному варезу мануал идет в печатном виде, а не как голимый скан в пэдэфе. А если уж залабали его в пэдэф, то нормальными тулзами, а не через сканер с файнридером.

В-пятых, правильный варез после скачивания надо регистрить за бабки. Бабки платятся по кредитке или через вебмани. Причем по честной кредитке, а не при помощи генеренного левой софтиной номера.

Конечно, нормальный варез можно купить и в коробке, с бумажками и прочими приблудами, но тогда стоит отличать дешевые джевела «25 программ в одном» и «Мегареаниматор» от правильных боксовых изданий.

Чем же хорош легальный варез и почему отцы юзают его, а не крякнутое не пойми что? Пользователю правильного вареза техсаппорт девелопера всегда будет рад помочь советом, апдейтом или патчем, не говоря уж о просто хорошем отношении. Лицензионный варез гарантирует, что его владелец не будет иметь небо в клеточку и друзей в полосочку, а как нормальный пацан сможет работать в законе.

В общем, не качайте неправильный варез, а юзайте только правильный. О котором DPK R0X0RZ пишут регулярно в мегаразделе Софтwarez.

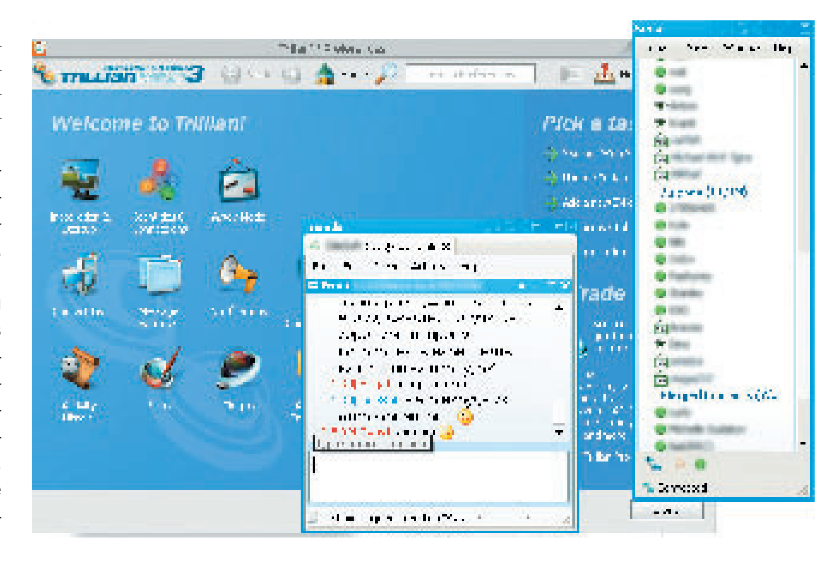


Paper Magazine - Domashniy PK - ITC - DPK ROXORZ



Trillian 3.1

Freeware (версия Pro – $25)
Разработчик Cerulean Studios
Web-сайт trillian.cc
Размер 8,58 MB
Страница загрузки www.trillian.cc/downloads/



Несмотря на все усилия, предпринимаемые компанией ICQ, число пользователей интернет-пейджером ее производства в последние годы неуклонно уменьшается. Это не значит, что все дружно перешли к конкурентам, просто многие «асечники» устанавливают альтернативные программы мгновенных сообщений с поддержкой протокола ICQ, благо существует их великое множество.

Одно время Trillian был очень популярен, однако после перевода версии 2.0 на коммерческую основу и возникновения больших проблем со стабильностью даже самые преданные поклонники деинсталлировали детище Cerulean. В третьей версии разработчики учли свои ошибки, поэтому теперь программа доступна в базовой и Pro-версиях, бесплатной и платной соответственно.

Интерфейс также подвергся переработке. Панель настроек (здесь их очень много) стала более дружелюбной, окно обмена сообщениями теперь не перегружено лишними кнопками, а в контакт-листе можно ввести отображение информации о себе. Непонятно только зачем.

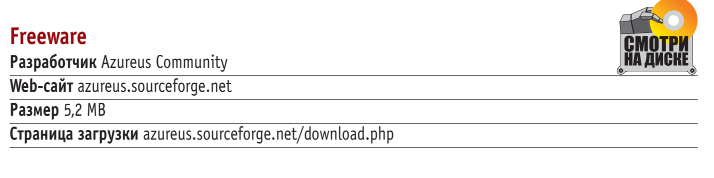
Pro-версия щеголяет полноценной поддержкой аудио- и видеочатов в сетях MSN, Yahoo! и AOL. Если вы серьезно пользуетесь видеотелефонией, то Trillian 3.0 действительно имеет смысл приобрести, потому что возможностей у него гораздо больше, чем у стандартных утилит. В их числе перемотка и запись роликов, а также наложение эффектов в реальном времени. Ни один из конкурентов этим похвастаться пока не может.

Если же сравнивать с аналогами базовую версию, то выясняется, что хороша она только внешним видом. Поэтому лучше установить Miranda (*www.miranda-im.org*) с плагинами или готовый набор со всеми модулями Miranda LEM pack (*lemnews.com/miranda/*).





Azureus



Freeware
Разработчик Azureus Community
Web-сайт azureus.sourceforge.net
Размер 5,2 MB
Страница загрузки azureus.sourceforge.net/download.php

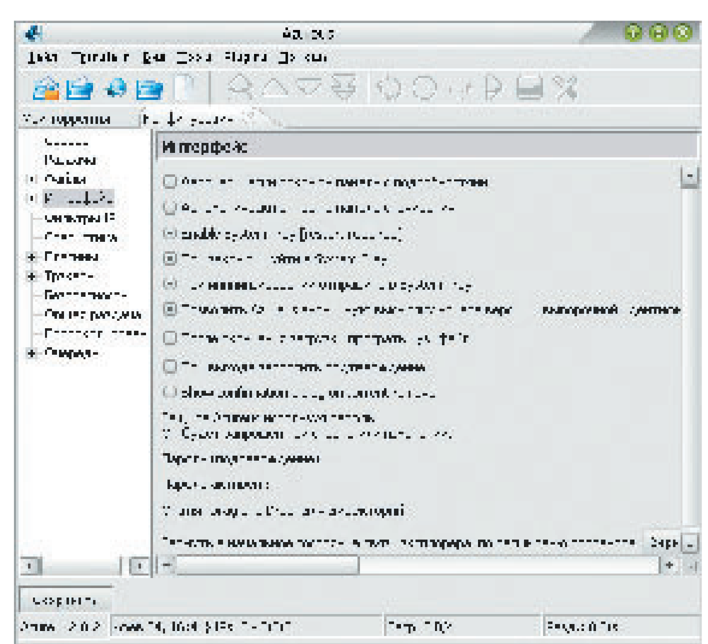
Протокол BitTorrent из полулегального механизма обмена пиратскими играми развился практически в индустриальный стандарт для загрузки больших файлов. Стоит отметить, что на его основе работает система патчей Blizzard, знаменитый сервис Steam, сайт FilePlanet и уйма других, менее значимых служб. Большинство файловых каталогов в целях экономии трафика и ускорения доступа постепенно переходят на BitTorrent, так что для современного пользователя Интернета утилита для работы с этим протоколом становится почти обязательным инструментом, как когда-то менеджеры закачки.

Azureus, пожалуй, самая удобная из всех клиентских программ для BT. Во-первых, она поддерживает получение нескольких файлов в одном окне. Во-вторых, вполне нормально работает через прокси-сервер. В-третьих, здесь можно регулировать не только скорость раздачи данных, но и быстроту их закачивания.

Кроме того, утилита умеет выборочно прекращать раздачу уже загруженных файлов – если, скажем, соответствующее соотношение превысило единицу или в сети и так имеется достаточное количество раздающих. Разумеется, можно и выборочно запрещать передачу и получение данных от ненадежных источников, причем это выполняется полностью автоматически.

Приятно также, что система продолжает держать связь с раздающими, даже если трекер прекратил свое существование. В принципе, это заложено в протокол, но другие программы почему-то такой возможностью на момент написания статьи не обладали.

Azureus все еще находится на стадии бета-тестирования, но уже достаточно стабильна и удобна, чтобы ею можно было пользоваться, – тем более что достойной альтернативы у нее нет.



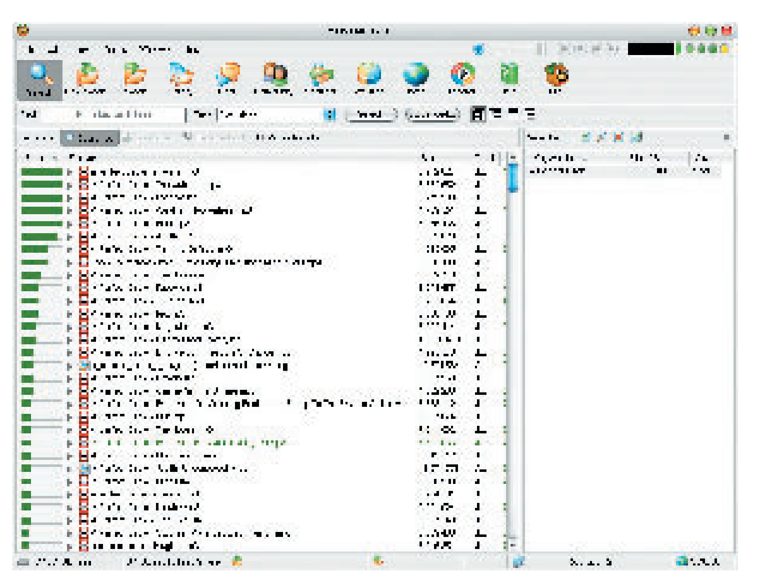


ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший клиент для BitTorrent на данный момент

ЗА	ПРОТИВ
Обилие возможностей; гибкая настройка; удобный интерфейс	Использует Java

BearShare 4.7



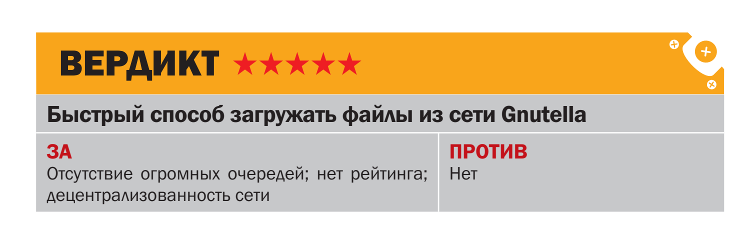
Freeware
Разработчик Free Peers
Web-сайт www.bearshare.com
Размер 3,12 MB
Страница загрузки www.bearshare.com/downloads.htm

Одна из основных проблем, возникающих у пользователей при попытке что-нибудь загрузить из p2p-сетей, – постоянное ожидание своей очереди. Распространенная система, когда клиент повышает себе рейтинг, отдавая другим свои файлы, приводит к тому, что новички зачастую просто не могут загрузить нужный файл, становясь с вопросом «кто последний?» в огромную очередь.

В этом аспекте появление BearShare стало бальзамом для многих, поскольку скачивание файлов с ее помощью становится весьма приятным и, главное, быстрым занятием. Используя огромную базу сети Gnutella, можно без труда найти нужный файл и в большинстве случаев мгновенно начать его загрузку. Многопоточное подключение к нескольким источникам позволяет по максимуму использовать собственный канал связи, значительно убыстряя процесс. Фактически скорость зависит только от количества абонентов в сети, у которых есть требуемый файл, и от качества прямого подключения к ним. Если по какой-то причине процесс прервался, то BearShare просто найдет другой источник и продолжит работу с ним.

Легкая в установке и настройке программа не заставит ломать голову и в процессе применения. Удобный и дружелюбный интерфейс содержит все необходимые опции, включая встроенный проигрыватель медиафайлов и отображение статистики всей сети (количество подключенных пользователей, общий объем доступного содержимого).

Бесплатная версия полнофункциональна, но за $3,29 в месяц разработчики предлагают перейти на версию Pro, обладающую дополнительными преимуществами. В частности, среди них улучшенный поиск (вариант Free прекратит поиск после нахождения 250 результатов) и умение одновременно загружать до 50 файлов вместо 20.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Быстрый способ загружать файлы из сети Gnutella

ЗА	ПРОТИВ
Отсутствие огромных очередей; нет рейтинга; децентрализованность сети	Нет

Rainlendar

Freeware
Разработчик Rainy
Web-сайт vapaa.dc.inet.fi/~rainy/index.php
Размер 780 KB
Страница загрузки vapaa.dc.inet.fi/~rainy/index.php?pn=projects&project=rainlendar

СМОТРИ НА ДИСКЕ



Разумеется, MS Outlook – лучшая программа для организации офисной работы на одном отдельно взятом месте, с этим никто не спорит. Однако почему тогда даже при наличии этого клиента многие мониторы облеплены бумажками-памятками? Все-таки огромный многофункциональный комбайн – это, конечно, здорово, но когда тебе нужно открыть несколько окон и заполнить несколько форм лишь для того, чтобы записать напоминание «перезвонить во вторник маме», начинаешь ценить маленькие неприметные программы, позволяющие совершать такие операции буквально в пару щелчков мыши.

Итак, Rainlendar – это в первую очередь календарь. Обычный календарь вроде того, что есть в системе по умолчанию, только постоянно находящийся на Рабочем столе (а также показывающий текущее число месяца в системном трее – и как это Microsoft до такого не додумалась?). А во вторую очередь это еще и записная книжка, в которую можно заносить «события» (памятки, привязанные к определенным датам) и «дела» (без привязки к календарю).

Кроме того, Rainlendar умеет синхронизироваться с MS Outlook и показывать введенные в нем задачи в своем окне *ToDo* – правда, без возможности редактирования. А если вы используете альтернативную оболочку Windows – LiteStep, то этот календарь можно подключить к ней в виде плагина.

Одним из основных достоинств Rainlendar является поддержка системы сменных интерфейсов («скинов») – на одном только официальном сайте их около сотни (на *www.wincustomize.com* – в три раза больше). Здесь есть и имитация классических наклеек типа Post-it, и бумажных записных книжек, и еще масса других «внешних видов» на любой вкус и под любые обои Рабочего стола.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличный календарь с возможностью записи важных дел

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатный; удобный в использовании; синхронизация с MS Outlook; поддержка русского языка; система сменных интерфейсов	Нет

PEARPC 0.3.1

Эмуляция компьютеров Macintosh всегда вызывала неподдельный интерес у пользователей ПК на платформе Intel. К Macintosh порой относятся пренебрежительно, но посмотрите на рейтинги визуальных стилей для Windows XP на специализированных сайтах – первые места всегда занимают творения, копирующие оформление ОС от Apple. Конечно, у эмуляторов есть и практическое применение. Они помогают открывать файлы и читать диски с другой файловой системой, запускать программы и даже играть, но большинство все-таки ставит подобное ПО только лишь для знакомства с «невиданным зверем», коим для владельцев PC зачастую является Macintosh.

Freeware
Разработчик Sebastian Biallas
Web-сайт pearpc.sourceforge.net
Размер 400 KB
Страница загрузки
pearpc.sourceforge.net/downloads.html

ВЕРДИКТ ★★★★★

Первый действующий эмулятор для запуска Mac OS X

ЗА	**ПРОТИВ**
Бесплатность; малый размер дистрибутива; уникальность продукта	Чрезвычайно медленная скорость работы; сложные настройка и запуск

СМОТРИ НА ДИСКЕ

После того как программисты успешно разобрались с эмуляцией старых «маков» на базе процессоров Motorola 68040 (лучший вариант – Basilisk II), появилась новая цель – PowerPC, с которым возникли большие проблемы. Единственный проект, обещавший поддержку PowerPC, – SoftMac Professional – несколько лет кормил страждущих пустыми обещаниями. Поэтому появление эмулятора с открытым исходным кодом под названием PearPC произвело настоящий фурор, заставив снова вспомнить о наболевшем вопросе. Так что же представляет собой новая надежда энтузиастов?

Перед тем как запускать эмулятор, запаситесь образом системного диска Mac OS X. Именно образом и только в формате *.ISO, поскольку windows-версия PearPC не может пользоваться приводом CD. Затем нужно будет создать такой же виртуальный жесткий диск, на который, собственно, эта система и будет ставиться. На официальном сайте можно загрузить сжатые образы пустых дисков размером 3 или 6 GB (не стоит волноваться, в заархивированном виде их размер составляет не больше 5 KB) и развернуть их у себя на компьютере.

Поскольку какой-либо стандартной графической оболочки PearPC не имеет, основной задачей при ее запуске становится правильная настройка конфигурационного файла. Пройдет достаточно много времени, пока в результате введения команды ppc.exe cfg.ppc на экране появится окно загрузки виртуальной PowerPC-машины и с образа стартует процесс инсталляции Mac OS X. Незнакомые с этой системой пользователи сразу же столкнутся с довольно специфическими задачами вроде разбивки диска на разделы и выбора инсталлируемых компонентов. Настоятельно рекомендуем прочитать подробные руководства в Интернете, чтобы потом не было мучительно больно за бесцельно потраченное на установку корейского языка для Mac OS X время.

Даже делая скидку на номер версии (0.3.1) и недоработанность продукта, нельзя не отметить чрезвычайно медленную скорость. Автор заранее предупреждает на Web-странице проекта, что производительность сэмулированной машины будет составлять от 1/15 до 1/500 по сравнению со скоростью обычного PowerMac G3. Для полноценного функционирования 1/1 потребовался бы процессор частотой около 100 GHz, что в настоящее время кажется просто сказкой. Скажу лишь, что оправдались самые мрачные прогнозы создателя PearPC – нормальную работу даже стандартных приложений системы PearPC обеспечить пока что не в состоянии.

Легко прийти к определенному выводу относительно полезности самого эмулятора. Если быть откровенными, то он годится лишь для открывания файлов и как максимум для работы с офисными приложениями. Любой мультимедиапродукт пока что бесполезен для программы, поскольку звуковую плату PearPC эмулировать еще не умеет. Отсюда вопрос: какие же преимущества у этого проекта перед тем же Basilisk II, настроив который можно получить систему Mac OS 8.1 и спокойно пользоваться текстовыми редакторами, слушать музыку и заходить в Сеть? Пока что никаких. Остается только следить за дальнейшим развитием эмулятора и надеяться, что у автора не опустятся руки от сознания того, как тяжело завоевать популярность у пользователей.

FINAL FANTASY X НА ПК? ЭТО РЕАЛЬНО!

Сергей Светличный

То, о чем так долго мечтали большевики, наконец свершилось. «Как поиграть в Final Fantasy X на ПК?», «Когда выйдет GTA: San Andreas?», «Портируют ли на PC Gran Turismo 4?» – на подобные вопросы, за которые на многих игровых форумах модераторы уже раздают предупреждения (а то и сразу отправляют в бан), теперь дан вразумительный ответ. И ответ этот – рабочий эмулятор PlayStation 2, появившийся буквально на днях.



PS2 Emu Pro в режиме имитации PSOne (игра – Gran Turismo 4)

Та же Gran Turismo 4, но уже на процессоре Cell. Как говорится, почувствуйте разницу

PS2 Emu Pro

Freeware

Разработчик Nordah Umhs

Web-сайт www.ps2emu-pro.ngemu.com

Размер 6,19 MB

Страница загрузки www.ps2emu-pro.ngemu.com/download.htm

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший PS2-эмулятор

ЗА	ПРОТИВ
Возможность запуска любых PS2-игр на компьютере	Для полноценной работы требуется очень мощный ПК

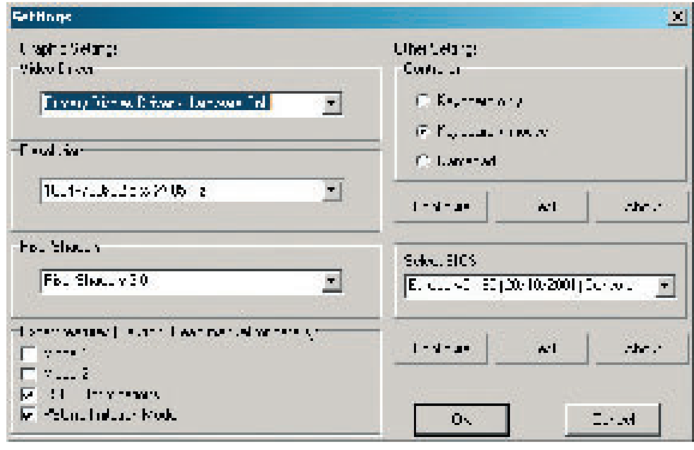
Авторы PS2 Emu Pro – далеко не новички на эму-сцене. Достаточно вспомнить, что именно они в свое время создали первый эмулятор PSX – PSEmu Pro, чьи идеи по части системы плагинов потом использовали разработчики.

Но довольно истории, вернемся в настоящее. Для запуска PS2 Emu Pro требуется BIOS консоли – поскольку его распространение преследуется Sony в судебном порядке, игрокам придется доставать его самим. И хотя BIOS без проблем можно найти на нелегальных Web-сайтах, мы решили не нарушать закон и самостоятельно сняли его образ с консоли Яноша Грищенко, который любезно согласился предоставить ее нашей Тестовой лаборатории. К сожалению, в процессе создания образа BIOS консоль пришла в негодность – но на что не пойдешь ради любви к науке...

Лишними опциями PS2 Emu Pro не перегружен (выбор разрешения экрана, включение пиксельных шейдеров, настройка управления да несколько маловразумительных «режимов», которые нужно включать для разных игр) – поэтому уже через пару минут эмулятор был готов к работе. И вот тут нас ждало горькое разочарование – на первой же опробованной игре, Final Fantasy X, производительность была просто ужасающей: средний fps находился в районе 1–3, к тому же наблюдались сильные графические артефакты. Снижение разрешения до «консольных» 640×448 практически не помогло. К счастью, покопавшись в опциях, мы обнаружили весьма полезный режим – «имитация PSOne». При его включении эмулятор автоматически понижает графику в игре до уровня первой PlayStation, после чего FFX буквально «взлетела» (средний fps – 70–90), однако внешне стала похожа на FFVIII. Аналогичная ситуация наблюдалась и с Gran Turismo 4 – в этом режиме он был вылитый Gran Turismo 2. Самые сильные метаморфозы произошли с ожидаемым многими GTA: San Andreas – с выключенной опцией имитации PSOne он вообще отказался запускаться, а после ее включения... превратился в первый GTA.

Естественно, подобное положение дел нас не устраивало – и поэтому мы решили собрать убер-ПК с быстродействием, которого хватило бы для беспроблемного запуска PS2-игр на максимальных настройках. После тщательного изучения вопроса платформы Intel и AMD были отброшены как недостаточно производительные, и выбор пал на новый процессор от IBM и Sony – Cell, опытный образец которого привез с последней выставки CeBIT Кирилл Балалин. Он же в свободное от работы время смог перепаять под этот процессор старую материнскую плату на базе Intel SE440BX.

Надо сказать, результат превзошел все наши ожидания. И хотя эмулятор почему-то «опознал» новую систему как PlayStation 3, тем не менее, запустился на ней безо всяких проблем и показал картинку, перед которой меркнут все самые красивые компьютерные игры. Да что там говорить, если даже Максим Потапов забросил свой любимый Counter-Strike и вторую неделю подряд играет в Monster Rancher 4...



Основное окно настроек эмулятора

ЗАДУШЕВНЫЕ БЕСЕДЫ

Максим Капинус

Когда-то в незапамятные времена все начиналось с простых текстовых сообщений вроде «Hello, world». Теперь мы с вами сидим перед экранами мультимедийных компьютеров, способных осуществлять уже не только пересылку подобного текста, но и его озвучивание вполне человеческим голосом.

Профессор, конечно, дурак, но аппаратура при нем.
Операция «Ы» и другие приключения Шурика

Обитая на разных концах Земли, мы хотим не только читать чьи-то строчки, но и слышать голос собеседника. Это быстрее, удобнее и приятнее, в конце концов. То же касается и современных командных игр, в которых необходимо четкое взаимодействие между игроками – времени на набор текста в пылу виртуальных боевых действий никогда не хватает. Так почему бы не перейти к голосовым сообщениям, благо скорость нынешних интернет-соединений позволяет подобную роскошь, а уж о домашних сетях и говорить нечего. Дальней связью пусть займутся программы для IP-телефонии, а местные переговоры можно поручить клиентам локальных сетей. Отдельно рассмотрим боевую радиосвязь, которую должны обеспечивать специальные приложения.

1. IP-телефония

Сервисов, предлагающих сейчас «практически задаром» поговорить с любой точкой планеты, появилось очень много. Телефонная связь понемногу сдает позиции, делая подобную альтернативу все более привлекательной для пользователей. Обычно такого рода сервисы предлагают два типа услуг: бесплатно можно связываться только с другими абонентами данной сети, а за определенную плату получить доступ к шлюзу, перенаправляющему интернет-звонок на реальный номер телефона где-то на планете. Чтобы завоевать место под солнцем в этой категории, сервис должен иметь приличное качество звука, небольшой объем трафика на единицу времени и доступную стоимость платной услуги.

Skype 1.1

Freeware

Web-сайт www.skype.org
Размер 5,6 MB
Страница загрузки www.skype.org/products/skype/windows

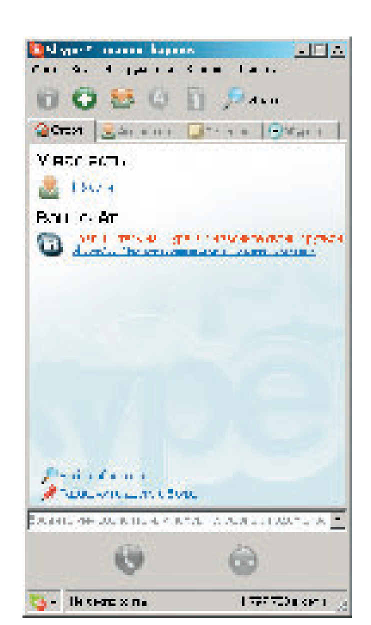
★★★★★

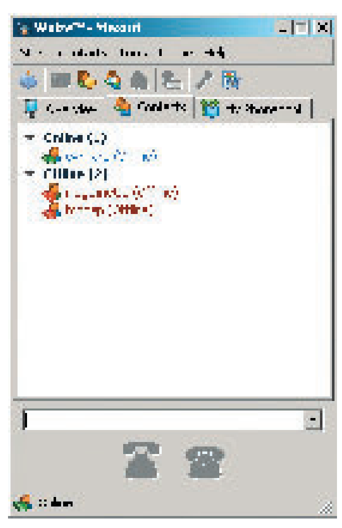
Лучший вариант интернет-телефонии

⊕ Прекрасное качество звука; функциональность

⊖ Неудовлетворительная служба поддержки

Рассматривать другие варианты после опробования Skype скорее всего бессмысленно. Быстрота, с которой эта программа завоевывает мир, огромна – количество владельцев растет лавинообразно. Обеспечивая прекрасное качество звука, Skype не отличается особым аппетитом по части скорости соединения и потребляемого трафика. В среднем минута общения с одним собеседником будет стоить вам 200–300 KB. Нельзя не похвалить и солидный довесок дополнительных функций в виде удобного обмена текстовыми сообщениями, списками контактов и пересылки файлов. Обратная связь с возможностью звонить на номера Skype с обычных телефонов (SkipeIn) пока что находится в стадии бета-тестирования.


Skype 1.1


Woize 1.0.18

Woize 1.0.18

Freeware

Web-сайт www.woize.com
Размер 3,4 MB
Страница загрузки www.woize.com/download.php

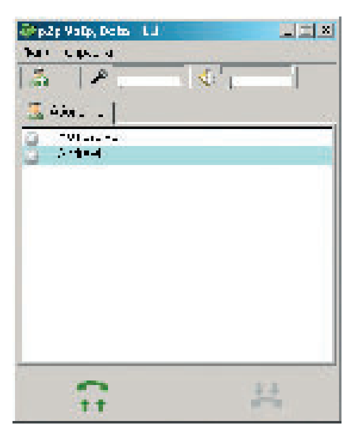
★★★★★

Двухсторонняя IP-телефония

⊕ Предоставление настоящего номера телефона; бесплатное общение PC2PC

⊖ Не самое лучшее качество голоса

Сервис Woize стартовал относительно недавно, но уже имеет немало поклонников. Кто-то сравнивает его со Skype, пытаясь определить для себя более предпочтительный вариант, но на самом деле различий очень много. Основное нововведение Woize – выдача каждому абоненту настоящего телефонного номера. В идеале пользователь регистрируется, указывает страну проживания и получает личный номер, территориально числящийся в этом государстве. На данный момент доступны только шведские номера, но в будущем любой абонент сможет перейти на номер, соответствующий месту жительства. При этом голосовое общение между двумя абонентами Woize (PC2PC) является бесплатным.


p2p VoIp Beta 1.1

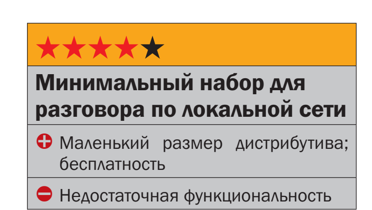
2. Общение в локальной сети

Не обремененные ограничениями на количество трафика, пользователи одной локальной сети не имеют головной боли с оплатой при попытке поговорить друг с другом. Основные требования к программе-коммуникатору в данном случае – как можно больше возможностей и удобство использования. Конечно же, качество звука и минимальные задержки тоже приветствуются. Желательно, чтобы в таких программах была предусмотрена отсылка внутрисетевых текстовых сообщений.

p2p VoIp Beta 1.1

Freeware

Web-сайт phonesnd.com/ru/index.htm
Размер 700 KB
Страница загрузки phonesnd.com/ru/index.htm



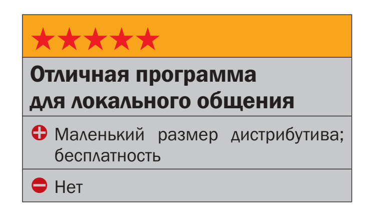
Творение программиста Ивана Сорокина – это еще одна возмож-

ность удостовериться в том, что мало – не значит плохо. Минималистский дизайн программы в сочетании с такой же функциональностью придется по вкусу любителям аскетичных программ. Нашли собеседника по IP, задали имя – общаемся. Все, больше никаких дополнительных и ненужных нагрузок. Даже настройки позволяют лишь указать устройства записи и воспроизведения звука, используемые программой, и свое имя в сети. Однако подобный подход предполагает применение еще одной программы при потребности в текстовых сообщениях, а это кому-то может показаться излишней роскошью.

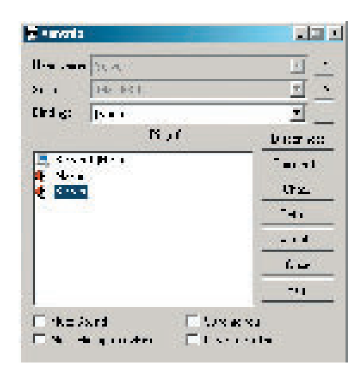
Net Speakerphone 3

Freeware

Web-сайт clx-host.narod.ru/netsph/index.htm
Размер 465 KB
Страница загрузки clx-host.narod.ru/netsph/index.htm



Найти какие-то минусы у Net Speakerphone почти невозможно. Программа сочетает в себе множество полезных функций, которые могут пригодиться пользователям локальной сети. Кроме собственно голосового общения, можно посылать друзьям файлы, обмениваться текстовыми сообщениями и даже создавать чат. Серверной части у программы нет, что значительно упрощает ее использование. Всех видимых пользователей можно отсортировать по специальным группам, а некоторых сразу занести в «черный список». Задержки при передаче звука сведены к минимуму, а среди настроек микрофона есть



Ventrilo 2.2

специальные функции автоматической регулировки уровня в зависимости от громкости голоса и даже графический осциллограф.

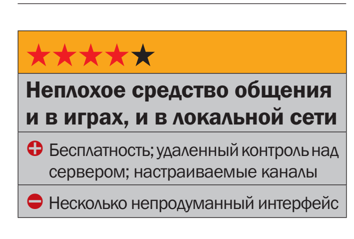
3. Внутриигровая связь

Из всех типов ПО для передачи голоса наиболее критичными к трафику являются, пожалуй, именно программы для внутриигровой связи в онлайн-играх. Конечно, большинство современных командных игр имеют встроенные системы голосового общения, но в некоторых они отсутствуют или реализованы недостаточно удобно.

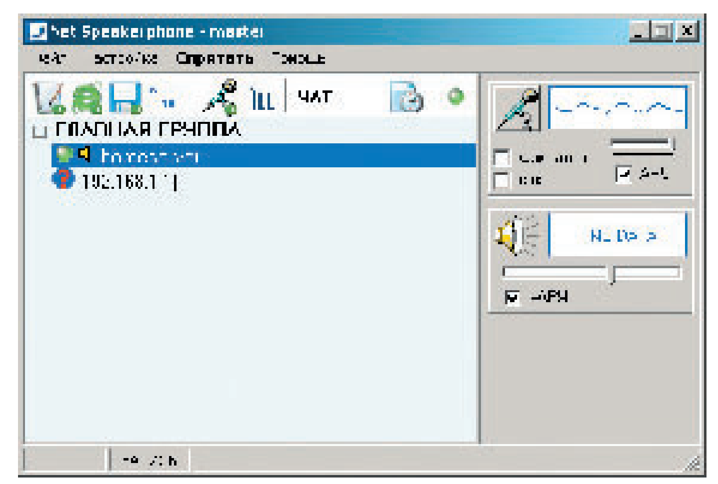
Ventrilo 2.2

Freeware

Web-сайт www.ventrilo.com
Размер 1,3 MB
Страница загрузки www.ventrilo.com/download.php



По большому счету, Ventrilo подходит как для простого общения в



Net Speakerphone 3

Знаете ли вы, что...

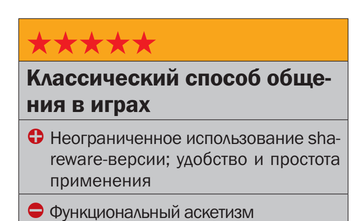
Если пользователи одной локальной сети решат пообщаться с помощью IP-телефонии, их затраты на оплату трафика будут минимальны, поскольку программа автоматически определит в качестве наиболее благоприятного маршрута IP-адреса местной сети и станет посылать звук напрямую между ними.

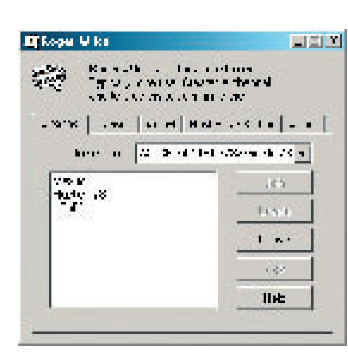
локальной сети, так и для игр. Основной показатель, по которому его все же можно отнести к ПО для виртуальных баталий, это метод обмена звуком. Памятуя о том, что у серьезного игрока руки заняты борьбой с противником, разработчики внедрили систему определения уровня звука микрофона. В настройках программы устанавливается некий барьер, который при достижении определенной громкости включает голосовой чат. После нескольких секунд молчания чат выключается. Поддерживается создание нескольких каналов, в которых гости будут общаться исключительно между собой, не мешая другим (полезно при командной игре).

Roger Wilco 1.4.1.6

Freeware

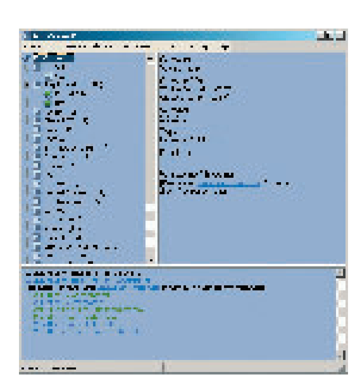
Web-сайт www.rogerwilco.com
Размер 790 KB
Страница загрузки www.ventrilo.com/download.php





Roger Wilco 1.4.1.6

Живая классика среди ПО для голосовых чатов, Roger Wilco всегда содержала лишь самое необходимое для этих целей, не разменивающаяся на дополнительные функции. Каждый пользователь может создать собственный канал для разговора или подключиться к уже готовым, список которых автоматически загружается с сервера GameSpy. Активация чата происхо-



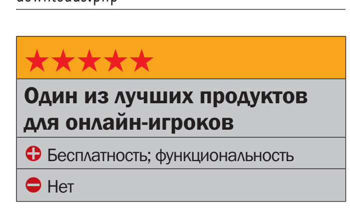
Teamspeak 2.0

дит двумя способами – по нажатию назначенной кнопки или же при определении достаточной громкости голоса. Roger Wilco очень популярен среди игроков еще и из-за характерных щелчков, которые производят настоящие рации вроде walkie-talkie.

Teamspeak 2.0

Freeware

Web-сайт www.goteamspeak.com
Размер 5,8 MB
Страница загрузки www.goteamspeak.com/downloads.php



Teamspeak, принадлежащая к числу наиболее популярных программ для организации голосовых чатов, состоит из двух частей – клиентской и серверной. Присоединившись к одному из многочисленных игровых серверов в сети, вы увидите большое количество специально отведенных комнат-чатов по разным темам или играм. Если нужной тематики не нашлось, можно создать собственную комнату и даже выбрать для нее отдельный кодек сжатия звука. Все переговоры можно записывать в WAV-файл, а для удобного управления программой существует хороший редактор горячих клавиш. Для владельцев серверов с Teamspeak возможностей для модерирования тоже предусмотрено предостаточно.

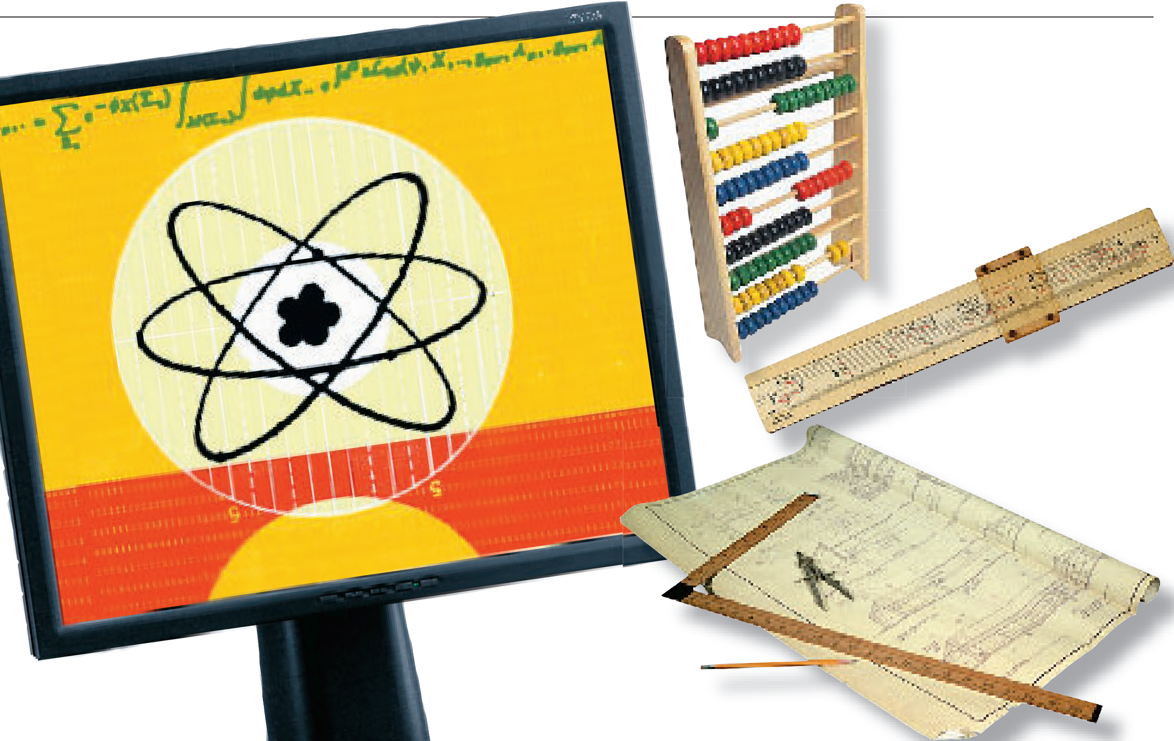


В помощь

обзор математических программ

Ростислав Панчук

Школьники, студенты, преподаватели, научные сотрудники – никто в нашем мире не может обойтись без математики. Решение неравенств и теорем, построение диаграмм и статистическая обработка данных, сложные подсчеты – вот далеко не полный перечень задач, для которых ПК более чем востребован. Только немногие ретрограды могут получать удовольствие от построения графиков на миллиметровке и работы с логарифмическими линейками. Все прогрессивное человечество уже давно использует компьютеры. В конце концов, именно для этого они и были созданы...



Microcal Origin 7.5

Shareware ($699)

Разработчик OriginLab
Web-сайт www.originlab.com
Размер 25 MB
Страница загрузки нет

★★★★★

Отличный статистический и графический пакет

+ Удобный интерфейс; легкость в освоении; солидный набор статистических функций; множество различных типов графического отображения данных

– Высокая цена

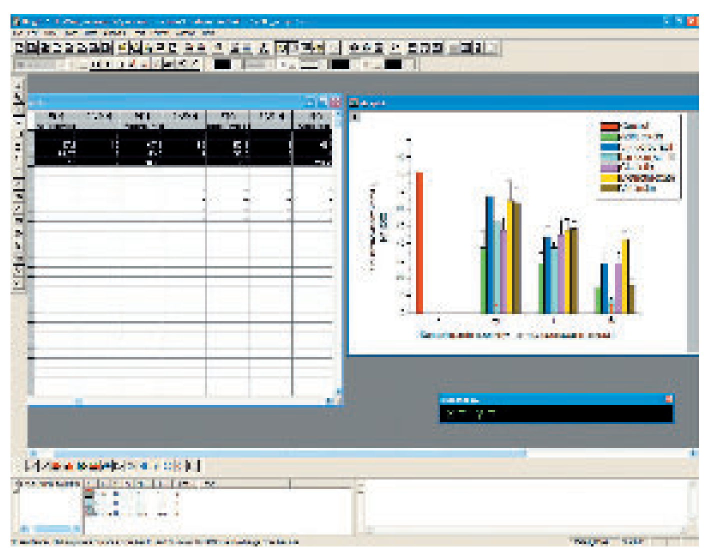
Широко известный в узких кругах математический пакет, ориентированный в первую очередь на построение диаграмм. Немалый успех программа снискала и благодаря простому, интуитивно понятному интерфейсу – с его помощью можно осуществлять статистические подсчеты и рисовать графики за считаные минуты. Достаточно внести данные в Excel-подобные столбцы, выбрать пункт меню *Plot*, указать подходящую схему и – готово! Адепты Excel по достоинству оценят и прекрасную совместимость Origin с «их» форматом: программа умеет как импортировать данные в формате *.xls, так и создавать собственные листы этого популярного пакета (правда, с рядом ограничений). Естественно, в последнем случае на ПК должен быть установлен MS Excel версии как минимум 95 или выше.

Сырые данные, полученные в ходе любого эксперимента, не имеют никакой ценности до тех пор, пока не будут обработаны статистически. Ни один научный журнал не опубликует ваших материалов, если они не представлены в соответствующем виде. Origin содержит впечатляющий набор таких математических функций, освобождающих нас от занудной рутины. Анализ корреляции между двумя группами данных, t-тест Стьюдента на проверку достоверности, множественная регрессия, подсчет процента выживаемости популяций/клеточных культур – вряд ли кому-то понадобится большее. Особенно приятно, что для каждой функции разработчики создали превосходно иллюстрированный пример, так что даже неосведомленный в данной области человек без особых проблем сможет выполнить требуемые подсчеты.

Но все-таки главным и неоспоримым преимуществом Origin перед аналогичными продуктами является богатство разнообразных типов графического отображения данных: от всевозможных вариантов 2D-диаграмм, включая круговые, до 3D, в координатах XYY и XYZ. Не забыты и другие естественные науки – есть анализ трехкомпонентных систем для физиков и химиков, векторное отображение движения частиц и т. д.

Работа с уже нарисованными графиками тоже выполнена очень здорово: пользователь может в любой момент отредактировать элементы легенды, поменять числовые значения интервалов и точек отсчета осей, внести в них разрывы (если от чересчур большого расстояния между точками диаграммы «ломается» вся ее структура и смысл) и еще много чего. Построив график, программа позволяет выполнять и обратную процедуру – получать требуемую величину, исходя из аргументов нарисованной функции. Бесценная вещь, например при создании калибровочных прямых. Достаточно щелкнуть мышью по нужной точке графика – и программа мигом выдаст его координаты! О древней, как сам мир, миллиметровой бумаге можно успешно забыть, а удобство работы с подобными заданиями поднимается на качественно новый уровень. Аналогичная ситуация складывается и с нормализацией данных, когда требуется подогнать их под некую идеальную зависимость. Origin имеет для этого ряд готовых шаблонов (Linear Fit, Sigmoidal Fit, Polynomial Fit), а также позволяет попарно сравнивать между собой полученные экспериментальные данные. Несколько готовых графиков можно без проблем совместить на одном листе (4 или 9, на выбор), воспользовавшись готовыми шаблонами, либо же импортировать в тот же MS Word для вставки в текст статьи/курсовой/дипломной. Drag-and-Drop, как и во всех остальных программах подобного рода, здесь поддерживается в полной мере. Впрочем, данный пакет позволяет создать презентацию и своими силами, добавив туда и текст, и графику – в общем, все, что необходимо для эффектности и доступности материала. На лавры PowerPoint он, конечно, не претендует, да это и не нужно. Все гениальное, как известно, просто.

СТУДЕНТУ:



Microcal Origin 7.5

GraphPad Prism 4.01

Shareware ($455)

Разработчик GraphPad Software
Web-сайт www.graphpad.com
Размер 3,24 MB
Страница загрузки www.graphpad.com/demos

★★★★★

Несомненный лидер в легкой весовой категории

➕ Микроскопический размер при богатстве возможностей; легкость в работе

➖ Высокая цена (хоть и не такая астрономическая, как у MathCAD и Origin); файлы справки придется загружать отдельно; нет 3D-схем графиков

Очень приятная и дружественная программа для статистических вычислений, обходящая по этим параметрам даже хваленый Origin. Сразу же после запуска Prism услужливо предложит выбрать тип данных, с которыми вы будете работать, и вид их отображения. В принципе, некритичный шаг – потом, в процессе работы, всегда можно задать другой анализ, но, согласитесь, приятно.

Удобство интерфейса в первую очередь выражается в легкости редактирования элементов графика, подписей, легенды. Причем для этих операций не нужно заходить во всяческие контекстные меню или бродить в дебрях интерфейса – достаточно просто щелкнуть на нужном месте мышью. Аналогичный подход и к обработке данных: так, пользователю даже не понадобится осуществлять элементарный статистический анализ. Просто введите в соответствующие столбцы данные в двух (трех и т. д.) параллелях, и программа автоматически посчитает среднее арифметическое и стандартное отклонения от него (σ), да еще и график нарисует. Пользователю же остается лишь экспортировать диаграмму в MS Word/PowerPoint либо, по желанию, создать простенькую презентацию силами самого Prism.

Столь же продуманный подход наблюдается и в такой банальной, но одновременно важной вещи, как организация «листков» (layouts) обсчетов, графика, да и самих первичных результатов. В том же Origin они весьма хаотично разбросаны, и сразу найти нужный или просто переключиться на него не так уж просто (особенно если имеешь дело с парой-тройкой диаграмм и листов данных). Здесь же все строго упорядочено и собрано под одной крышей, а благодаря удобным древовидным меню совместная работа даже с десятком документов не вызовет особых проблем.

Но красоты красотами, а если функциональное наполнение программы не на высоте, никакие «рюшечки» не спасут ее от окончательного провала. К счастью, по этой части у Prism тоже все в порядке: программа содержит весь спектр стандартных статистических функций для биологических, химических, физических и прочих естественно-научных исследований. Т-тест Стьюдента, ANOVA-тест, приспособление моделей к биологическим (да и не только биологическим) данным с помощью линейной и нелинейной регрессии, построение разнообразных кривых выживания – список можно цитировать до бесконечности. Ну а детальная справка (ее придется загрузить отдельно) предоставит желающим всю необходимую информацию, если вдруг что-то не получилось. Присовокупив к этому микроскопический размер программы (по сравнению с CD-версией Origin, которая «весит» 350 MB), мы можем ни секунды не сомневаться, кто же станет победителем в легкой весовой категории...

MathSoft MathCAD 12

Цена – $1299

Разработчик MathSoft Corporation
Web-сайт www.mathsoft.com
Страница загрузки нет

★★★★★

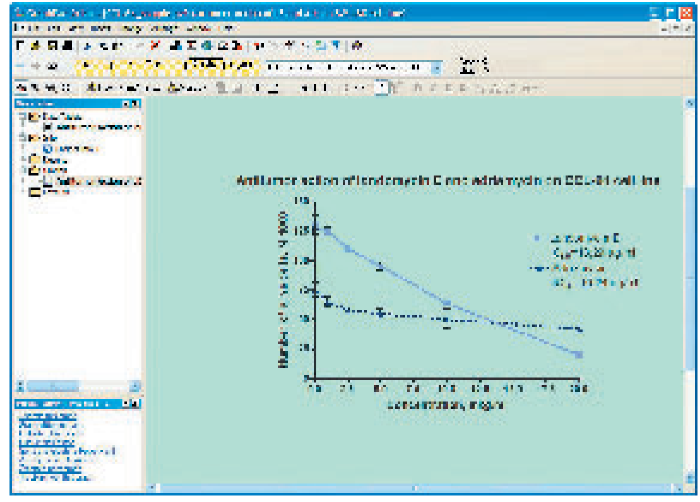
Мощный, но чрезмерно дорогой математический пакет

➕ Все, что необходимо для работы с уравнениями, числами и математическими функциями

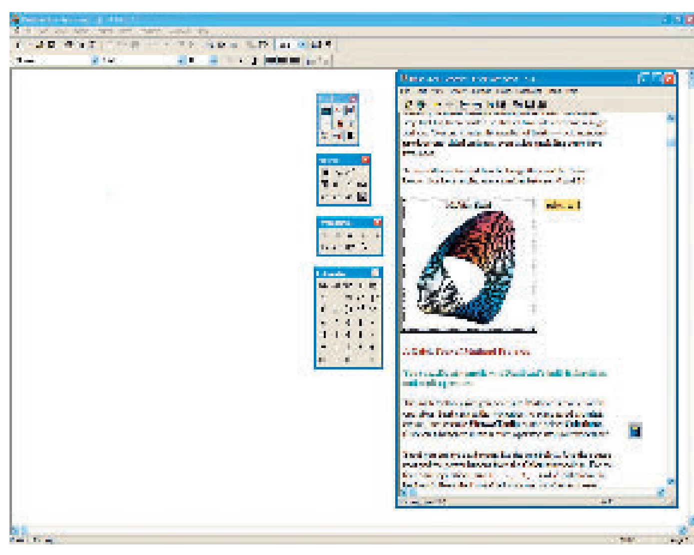
➖ Умопомрачительная стоимость; некоторая сложность в освоении

Негласный лидер среди алгебраических программ и пакет must have для каждого математика. В отличие от уже рассмотренных Origin и Prism, занимающихся статистической обработкой экспериментальных данных, MathCAD ориентирован на теоретические задачи: сложные математические подсчеты, решение уравнений и далее в том же духе. Графики здесь, разумеется, тоже есть, но в первую очередь для визуального представления разнообразных зависимостей и функций. Впрочем, об этом чуть позже...

Новичков наверняка отпугнет внешний вид документа программы – никаких тебе столбцов и прочих декоративных украшений, лишь чистый лист бумаги и несколько наиболее важных панелей инструментов для ввода данных и вычислений. Аскетично, но на удивление удобно и логично. Все необходимые спецсимволы и функции, для нахождения которых в дебрях интерфейса других программ приходилось тратить не один десяток секунд, здесь расположены прямо под рукой. Что не преминуло сказаться на эффективности работы – сложное дифференциальное уравнение, на набор которого в Microsoft Equation уйдет не одна минута, здесь вводится и решается практически моментально. Это как сравнивать написание SMS на алфавитно-цифровой и полноценной QWERTY-клавиатуре – как говорится, почувствуйте разницу.



GraphPad Prism 4.01



MathSoft MathCAD 12

Но довольно об этом, ведь не одним удобством работы славен MathCAD. Попробуем дать краткую характеристику остальным умениям. В первую очередь его можно использовать в качестве «крутого» калькулятора: операции с корнями *n*-ной степени, логарифмами, интегралами, комплексными числами (все еще помнят, чему равно *i*?). Под этот же критерий подпадает и подстановка в уравнения числовых значений переменных, единичных либо целых диапазонов данных (их придется вводить через точку с запятой). Например,

$$a := 4; \quad a + \sqrt{a} = 6.$$

Причем при каждом новом задании дефиниций программа будет автоматически пересчитывать значения выражения, избавляя тем самым пользователя от ненужной рутины. Следующий пункт – работа с матрицами любой степени сложности, подсчет сумм в стиле

$$\sum_{i=1}^{n} i^3,$$

осуществление операций с символами (т. е. решение квадратных, кубических и т. п. уравнений, упрощение тригонометрических конструкций, работа с производными и интегралами). Есть и визуализация данных в виде плоских и трехмерных анимированных (!) графиков, причем как математических функций и зависимостей, так и произвольных данных. Правда, работать с последними не совсем привычно – придется вводить их в качестве матрицы, никаких Excel-подобных столбцов здесь нет и в помине. Зато расчет всех основных статистических показателей присутствует, и при желании вполне реально обходится одним MathCAD'ом и для обсчетов, и для построения графиков. Если бы не совершенно умопомрачительная для нашего покупателя стоимость...

Wolfram Research Mathematica 5.1 for Students

Цена – $140

Разработчик Wolfram Research

Web-сайт www.wolfram.com

Страница загрузки нет

★★★★★

Отличное сочетание удобства и функциональности за умеренную плату

➕ Огромное количество функций; детальный tutorial; легкость в освоении

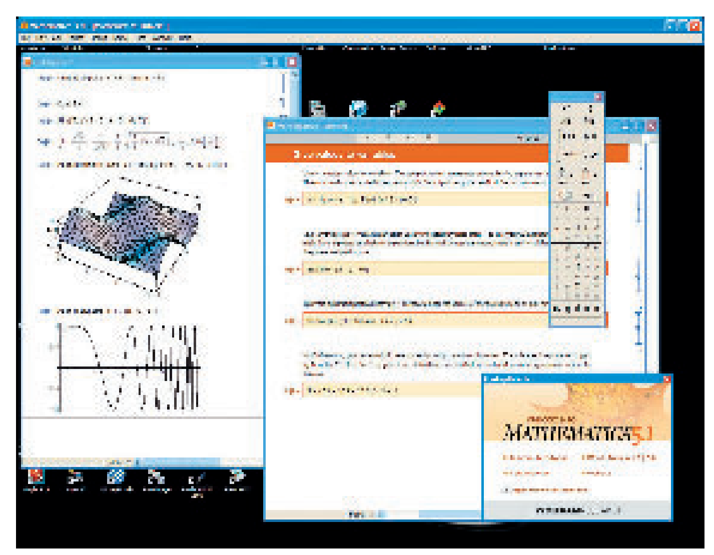
➖ Практически нет

Прекрасный конкурент MathCAD ни в чем не уступает ему по функциональности, но зато намного приятнее в работе. И действительно, зачем платить несоразмерные для нашего украинского пользователя деньги за раскрученный бренд, когда за гораздо меньшую сумму (если вы студент, конечно) можно приобрести продукт аналогичного уровня?

Зачастую подобные пакеты весьма сложны в освоении, и разобраться с тем же MathCAD за 5 минут в принципе нереально. С Mathematica, на удивление, все намного проще, и даже если какие-то недоразумения возникнут, то после знакомства с детальной, ненавязчивой и доходчивой справочной системой они мгновенно исчезнут.

Общий набор возможностей программы более чем солиден для ПО подобного класса: расчеты, от детских «2+2=4» до многоуровневых операций с корнями, факториалами, интегралами, логарифмами и еще тысячей прочих математических функций. Там, где любой, даже самый «крутой» инженерный калькулятор загнется, выдав ошибку вроде Not enough memory, Mathematica уверенно доведет работу до конца, затратив на нее считаные миллисекунды. Пункт второй – операции с символами, от столь любимых школьниками $\cos^4x-\sin^4x$ до решения символьных же уравнений (в простонародье – квадратных и кубических а-ля x^2+2x-4, и еще кучи других, в школе и на первых курсах университета не изучаемых). Следующая «фишка» – создание 2D- и 3D-графиков для визуализации математических функций и зависимостей. Получается весьма наглядно и, не побоюсь сказать, эффектно. Плюс решение дифференциальных уравнений, выражений с символами путем подстановки пользователем числовых значений переменных, манипуляции с матрицами и векторами – полный боекомплект, одним словом. Порой встречаются и вообще уникальные вещи. Как вам, например, возможность анализа структуры аудиофайлов или создание трехмерных фигур и моделей с помощью дополнительных плагинов? Можно даже использовать (причем небезуспешно – функций и аргументов там хватает) Mathematica в качестве языка программирования! Немного больше, чем «просто калькулятор», не так ли?

Рассказывать обо всех нюансах работы программы и ее свойствах можно еще очень долго. Итого, за разумное сочетание цены и функциональности Mathematica заслуживает самой высокой оценки и рекомендуется абсолютно всем – от школьников до научных сотрудников. Попробуйте – не пожалеете!



Wolfram Research Mathematica 5.1 for Students

SPSS 13.0 for Windows

Shareware ($600 базовый пакет)

Разработчик SPSS

Web-сайт www.spss.com

Размер 126 MB

Страница загрузки kiftp1.spss.com/pub/web/spss13/SPSS13Eval.exe

★★★★★

Великолепный инструмент для статистического анализа больших выборок

➕ Отлично проработан анализ и фильтрование данных; множество статистических функций

➖ Избыточность возможностей программы для рядового пользователя

Чемпион в супертяжелом весе, содержащий воистину беспрецедентный набор характеристик, которые наряду с мощными средствами фильтрации данных с головой выдают основное предназначение программы – анализ больших выборок по множеству критериев одновременно. Например, клинический анализ нового лекарственного препарата, маркетинговые оценки продажи товаров или поминаемые всуе социологические исследования. Так что поначалу остановимся именно на возможностях сортировки данных – для обработки огромных объемов собранной информации они будут вовсе не лишними. В самом простом случае подойдет инструмент *Reports* – он оставит в таблице только те данные, которые удовлетворяют указанным вами критериям. *Descriptive Statistics*, кроме этого, позволяет еще и вычислить частоты каждого из отобранных вами параметров, например возрастной состав выборки в процентах. Более того, возможен перекрестный анализ по нескольким параметрам. Конечно, не забыт такой фактор, как удобство работы – большие базы данных легко разбить на меньшие файлы, реструктурировать их содержимое и ввести новые переменные/параметры оценки. А теперь вспомните, сколько времени на это надо было бы потратить на бумаге...

Перейдем к более серьезным возможностям. Разумеется, в полной мере присутствует сравнение значений – ANOVA- и t-тест Стьюдента – как для единичных, так и для парных вы-

борок. Корреляция – двумерная (например, через критерий Пирсона) и частичная (позитивная/негативная), все типы регрессии – линейная, мультиномиальная, двухстадийная с помощью метода наименьших квадратов и т. д. Для нелинейных зависимостей пригодится метод аппроксимации кривых (т. е. проверки, соответствуют ли полученные экспериментальные данные некоей идеальной зависимости). А ведь еще есть и непараметрические тесты (метод χ^2, биномиальный анализ), разнообразные временные зависимости, создание кривых выживания… В общем, столько различных функций нет ни в одной аналогичной программе. Заслуженное «отлично».

Под стать статистической части и «изобразительная»: более 20 различных схем, графиков и диаграмм, каждая из которых имеет несколько подвариантов. Столбцы обыкновенные, столбцы сгруппированные (если оцениваются сразу 2 параметра, например живые и мертвые клетки), «пироги» (т. е. круговые диаграммы), линейные графики с планками погрешностей (error bars), точечные и трехмерные диаграммы, отображение перекрестных корреляций, а также 3D-схемы – более чем неплохо. Хотя Origin, конечно, здесь пока вне конкуренции…

Derive 6.0

Shareware ($99, для учебных и научных заведений)

Разработчик Texas Instruments
Web-сайт www.derive.com
Размер 6,23 MB
Страница загрузки нет



Все, что необходимо для студента

➕ Микроскопический размер (по сравнению с другими пакетами); есть весь необходимый минимум математических функций; приятный интерфейс

➖ Drag-and-Drop математических выражений мог бы быть сделан и получше

Яркий пример того, как должна выглядеть математическая программа для студентов: компактность, весь необходимый набор функций и в то же время ничего лишнего. Что, в свою очередь, выгодно отличает Derive от неповоротливых монстров вроде MathCAD – и действительно, зачем потребителю платить за те возможности, которыми он никогда в жизни пользоваться не будет? Интерфейс утилиты прост и понятен: все формулы и выражения набираются в нижней строке, там же расположены панели ввода дополнительных спецсимволов вроде греческих букв и собственно математических функций. Именно благодаря ему все проблемы в областях арифметики, алгебры, тригонометрии, линейной алгебры решаются буквально одним щелчком мыши. Работа с дифференциалами, интегралами, лимитами и производными, решения символьных уравнений – Derive умеет все и даже чуточку больше. К слову, в самих вычислениях программа предлагает пользователю несколько алгоритмов их решения: алгебраический (т. е. упрощение символьных уравнений и тригонометрических функций с представлением искомых величин в виде

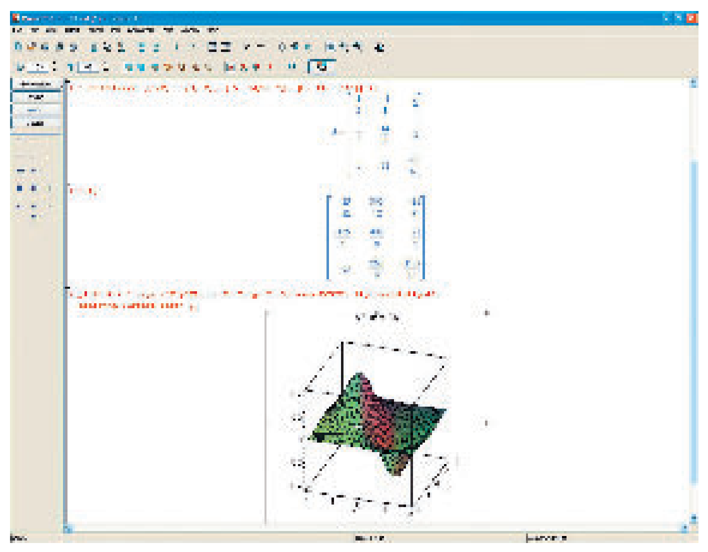
$$x = 4 \pm \frac{3\sqrt{6}}{2}$$

или

$$x = \frac{7\pi}{4}),$$

численной (с конечным результатом в виде конкретного числа) и их сочетание, указываемое вручную в каждом конкретном случае. Не забыты и векторы вкупе с матрицами – теперь операции над ними не будут отнимать ваше драгоценное время, Derive справится с ними за считаные доли секунды. Плюс решение систем уравнений, в том числе и с помощью метода замещения переменной, упрощение математических выражений (старшеклассники будут довольны…) и, разумеется, работа с графиками. Как и остальные «чисто математические» утилиты, Derive умеет визуально отображать различные функции и зависимости, от самых простых и до сложнейших, с несколькими переменными, в полном 3D. Нечего и говорить, как теперь удобно набирать различные зависимости, тут же упрощать их и рисовать! Трехмерные графики можно вращать в пространстве, приближать/отдалять, выбирая наиболее подходящий ракурс, на месте менять масштаб координат и, конечно, экспортировать в другие Windows-приложения. То же, только в меньших объемах, касается и их плоских собратьев. Присутствует даже возможность использования Derive в качестве языка программирования!

Все еще чего-то не хватает? Тогда милости просим в MathCAD или Maple – их есть там. Подытоживая, Derive можно смело назвать лучшей математической программой по соотношению цена/размер/производительность – ничего избыточного и ненужного, зато все имеющееся реализовано отлично. Замечательный выбор для студента и старшеклассника!



MapleSoft Maple 9.51

MapleSoft Maple 9.51

Цена – от $125 (базовый пакет для студентов)

Разработчик MapleSoft
Web-сайт www.maplesoft.com
Страница загрузки нет

★★★★★

Универсальный комплекс для решения любых задач, связанных с математическими подсчетами и статистикой

➕ Обилие возможностей; сравнительно невысокая стоимость; продуманная справочная система

➖ С наскока достичь особых успехов здесь не удастся

Мощнейший математический и статистический пакет, позиционируемый своими создателями как прямая альтернатива MathCAD. Область применения Maple практически безгранична – от элементарных арифметических операций до решения систем дифференциальных уравнений любой сложности, программирования и даже… финансовых расчетов. Понятно, что в столь небольшом объеме статьи физически невозможно в полной мере охарактеризовать данный продукт, так что нам остается лишь ограничиться кратким перечнем того, что же умеет наш гость.

Пункт первый – численные расчеты: арифметические операции с плавающей запятой, нахождение сумм вроде

$$\sum_{i=1}^{n} x^i ,$$

работа как с целыми, так и с комплексными числами и т. д. Или, например, обсчет элементарных математических функций с заданной точностью вроде π до 500-го знака после запятой. Школьников и первокурсников весьма обрадует опция *Real Domain*, ограничивающая область данных результата только настоящими (реальными) числами. Поскольку по умолчанию Maple ищет ответы во всем множестве чисел, подобный «ограничитель» будет более чем востребован.

Пункт второй – алгебраические исчисления, то бишь работа с символьными выражениями, упрощение уравнений и раскрытие их за скобки (например бином $(x+y)^{15}$), а также преобразование одних функций в другие, решение систем уравнений и неравенств.

Следующий большой раздел – графики. Результаты его деятельности легко увидеть на скриншоте, так что в подробности вдаваться не будем. 2D- и 3D-анимированные графики любой сложности – вот краткое резюме данного апплета. А еще – объемные октаэдры, додекаэдры и прочие «полиэдры». Зачет.

В отличие от обычного инженерного калькулятора, который умеет лишь перемалывать цифры и не более того, Maple под силу гораздо большее. Дифференциалы, интегралы, лимиты, как безразмерные, так и к конкретным величинам – для этого пакета здесь нет границ, уж простите за каламбур.

Операции с векторами, дифференциальными уравнениями или системами, их визуализация в виде графиков – перечислить все возможности программы просто нельзя. А ведь еще не было ничего сказано о линейной алгебре (матрицы), программировании в среде Maple (вы удивлены?), широких статистических возможностях, позволяющих получать результаты не хуже, чем у Origin, конвертировании единиц измерения… Да что уж там говорить – лидера видно издалека. Вот, правда, команды и операторы… На их изучение придется потратить не один час, это вам не простота Derive или Mathematica. К счастью, отличная справочная система с уже готовыми примерами в значительной мере решит эту проблему.

Вопросы и ответы

У меня такой вопрос: каким образом можно переписать видео с VHS-кассет на компьютер? Можно ли это сделать с помощью обычного ТВ-тюнера, и если да, то подскажите, пожалуйста, какой лучше купить?

Вопрос по e-mail

Вам необходим ТВ-тюнер PCI, иначе говоря, выполненный в виде платы, а не внешнее USB-устройство. Чтобы определиться с выбором, советуем посмотреть соответствующий тест в «Домашнем ПК», № 12, 2004 или на сайте *itc.ua/19265*.

Что касается программного обеспечения, то обычно оно поставляется в комплекте с самим тюнером. Впрочем, мы рекомендуем использовать бесплатный Virtual Dub Mod (*virtualdubmod.sourceforge.net*).

Недавно перешел с Win 98 на Win XP, после чего возникла проблема с автоматическим выключением компьютера после завершения работы Windows. Раньше всегда он выключался сам, теперь только кнопкой *Power*. Помогите разобраться, почему продвинутая ОС не может делать то, что умела ее ранняя версия? У меня материнская плата Intel 440-LX, но, насколько мне известно, под XP даже самые современные системы отключаются далеко не каждый раз.

Вопрос по e-mail

Скорее всего, у вас просто отключено автоматическое управление питанием. Чтобы включить его в меню *Пуск*, выберите пункт *Панель управления*, а затем дважды щелкните на значке *Электропитание*, откройте вкладку *АУП* и установите флажок *Задействовать автоматическое управление питанием*.

Если это не поможет, то, вероятно, ваш компьютер не поддерживает интерфейс ACPI или у вас установлены программы, конфликтующие с ним. Прочитать о том, как решить проблему в этом случае, можно здесь: *support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;ru;810903*

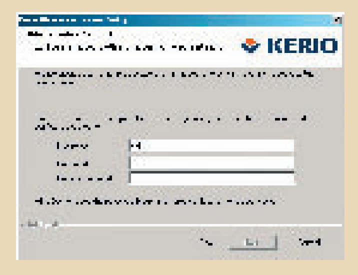


Быстрая установка общего доступа в Интернет с Kerio Winroute Firewall

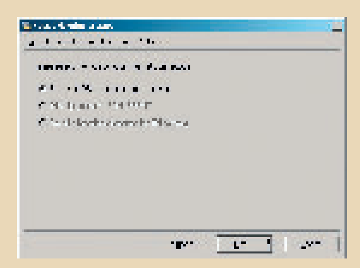
Максим Капинус

Часто возникает ситуация, когда есть одно соединение с Интернетом и несколько человек с компьютерами, которые мечтают им воспользоваться. Вообще-то, хватило бы стандартной функции *Общий доступ к подключению к Интернету*, но для удобства работы и большего количества возможностей рекомендуем применить сторонний продукт. В данном случае вполне подойдет Winroute Firewall фирмы Kerio, позволяющий организовывать раздачу Интернета по локальной сети и обеспечивать *безопасность* одновременно.

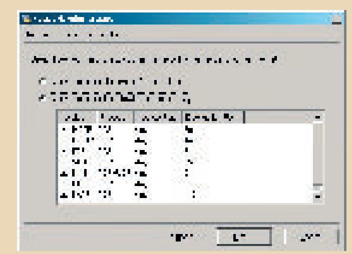
1 При инсталляции внимательно отнеситесь к вводу пароля администратора, поскольку он понадобится вам каждый раз, когда вы зайдете в Administration Console для редактирования установок. Если ПК, исполняющий роль сервера, будет недосягаем, рекомендуется включить возможность удаленного первоначального администрирования, указав IP-адрес компьютера, для которого эта опция станет доступной.



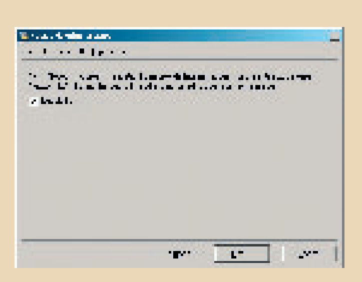
2 Когда установка будет закончена, Winroute попросит вас произвести первоначальное конфигурирование с помощью небольшого мастера. В первых двух шагах укажите тип интернет-подключения и назначенный ему сетевой интерфейс. Если в случае с Dial-Up никаких вопросов не возникает, то пользователям VPN нужно указать первый пункт Ethernet, DSL, cable modem or other.



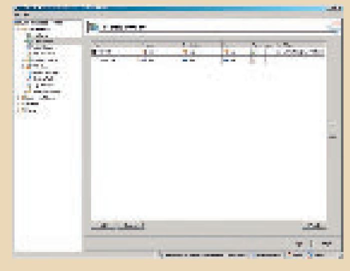
3 Параметры разрешений и запретов на различные протоколы и порты настраиваются прямо в мастере (в дальнейшем будет легко внести изменения уже в административной панели). Если для клиентов локальной сети не нужны какие-либо ограничения, поставьте Allow access to all services. Добавим, что тут представлены только стандартные сервисы и порты, поэтому специфические запреты можно будет настроить после завершения работы мастера.



4 Для облегчения доступа клиентов к Сети рекомендуется включить NAT (Network Address Translation), который даст возможность каждому отдельному ПК напрямую соединяться с использованием IP-адреса сервера. Трансляция решает проблемы, возникающие при настройке ICQ-клиентов и при применении специфических сетевых команд (ping, tracert).



5 Основное окно, открывшееся после окончания работы мастера, содержит древовидную систему параметров, разделенных по категориям. На всякий случай зайдем в закладку Traffic Policy и настроим все так, как показано на иллюстрации. Таким образом достигается полноценная трансляция всего интернет-трафика на ПК клиентов без какого-либо влияния посредника-сервера.



6 На каждой клиентской машине нужно подкорректировать настройки локального сетевого соединения. В настройках протокола TCP/IP в качестве основного шлюза укажем IP-адрес сервера в местной сети и этот же адрес впишем в параметр ***Предпочитаемый DNS-сервер.***

Преобразовывал файловую систему из FAT32 в NTFS, переразбил диски, полностью отформатировал винчестер и установил Windows XP SP 1. Получилось, что файлы *autoexec* и *config* находятся на одном локальном диске, а сама ОС на другом. Как правильно перекинуть эти два файла на диск с Windows без переустановки?

Евгений Владимирович, вопрос по e-mail

Вообще-то Windows XP эти файлы не нужны совсем, так что смело их удаляйте. Если же какая-то утилита (очень старая, очевидно) их обязательно требует, то можно обойтись банальным копированием.

Как в Mozilla Firefox использовать менеджер закачек (а именно Reget Deluxe) или что надо сделать для перехвата закачек?

Игорь, вопрос по e-mail

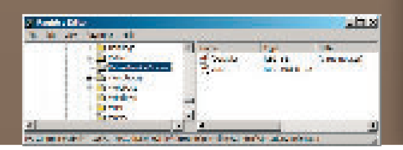
Установите дополнение FlashGot (*www.flashgot.net*), которое поддерживает множество менеджеров закачки, включая и Reget Deluxe.

После переустановки системы Win XP prof rus + SP1 при инсталляции некоторых приложений, например Sonic Deluxe для записи на DVD (поставляется с приводом BenQ) или VS C++ 6 (и еще нескольких программ), в начале установки появляется сообщение об ошибке: «*16-разрядная подсистема windows. (заголовок окна) C:\windows\system32\autoexec.nt. Системный файл не предназначен для выполнения приложений MS DOS и Microsoft Windows. Для завершения работы приложения нажмите кнопку Закрыть*».

Что это за ошибка, из-за чего она возникает?

Максим Елисеев, вопрос по e-mail

Возможно, проблема связана с повреждением реестра. Чтобы исправить это, запустите редактор реестра (*Выполнить → Regedit*), выберите ключ *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControl Set\Control\VirtualDeviceDrivers\VDD* и удалите его. Затем добавьте ключ *VDD* типа *REG_MULTI_SZ* и нажмите кнопку *OK*. Появится окно редактора строк. Оставьте поле незаполненным и еще раз нажмите кнопку *OK*.



XXCopy – автоматизация копирования

Сергей Галёнкин

Те, кто работает с большими массивами однотипных файлов (музыка, изображения, архивы), очень часто вынуждены заниматься ручной сортировкой и копированием множества документов. Особенно тяжело приходится в случае, если эти операции необходимо повторять регулярно.

Вообще, большинство операций с файлами – занятие нудное и не всегда поддающееся оптимизации стандартными средствами Windows и файловых менеджеров. К счастью, довольно давно существует бесплатная утилита XXCopy (*www.xxcopy.com*), позволяющая если не автоматизировать, то хотя бы упростить очень многие задачи. Что приятно, она может работать из командной строки, так что отлично вписывается в любой .bat-скрипт, который легко запустить по расписанию.

Мы не будем рассматривать ключи программы (подробнее о них можно прочитать здесь: *www.xxcopy.com/xxcopy01.htm*), а остановимся на конкретных примерах использования XXCopy для решения наиболее часто встречающихся проблем.

Довольно сложное задание – полное клонирование диска – выполняется очень просто:

```
xxcopy ИСТОЧНИК:\
ПРИЕМНИК:\ /CLONE
```

То есть если необходимо создать копию диска *C* на диске *D*:

```
xxcopy C:\ D:\ /CLONE
```

Утилита сделает полную копию всех файлов, включая скрытые и системные, перенесет их атрибуты, а также воссоздаст дерево каталогов.

Для переноса файлов из подпапок используются обычные указатели подстановки:

```
xxcopy C:\src\*.* D:\dest\
```

При необходимости можно определить избранные подпапки:

```
xxcopy c:\*\*cache*\*
D:\dest\ /S
```

В этом случае скопируются все файлы из папок, содержащих *cache* в названии. Переключатель */S* приказывает обрабатывать подпапки.

Можно указать, что именно нужно копировать:

```
xxcopy C:\src\*.mp3 D:\
dest\ /S
```

все MP3-файлы из папки src и подпапок.

И что **не нужно** копировать:

```
xxcopy C:\src\*.* D:\
dest\ /X*.bmp
/X*.tiff /S
```

все файлы из папки *src* и подпапок, кроме тех, что имеют расширение bmp и tiff.

Более того, это также распространяется и на папки:

```
xxcopy C:\src\*.* D:\dest\
/S /Xtemp*\*\*.bmp
```

все файлы из папки *src* и подпапок, кроме BMP-картинок, которые расположены в подпапках с именем *temp*.

Также можно оперировать выборками по другим параметрам. Например, скопировать **только файлы с объемом не меньше (или не больше) заданного:**

```
xxcopy C:\src\*.mp3 D:\
dest\ /S /SZ:-10000000
```

все MP3-файлы из папки *src*, кроме тех, которые больше 10 000 000 байт.

Или **по дате создания:**

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /S /DA#.
```

все картинки в формате JPG за сегодня;

```
xxcopy C:\src\*.JPG D:\
dest\ /S /DA#30M
```

все картинки в формате JPG за последние тридцать минут;

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /S /DA#5
```

все картинки в формате JPG за последние пять дней.

Можно использовать точное указание даты:

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /S  /DA:2000-1-1
/DB:2001-12-31
```

все картинки в формате JPG, созданные в период с 1 января 2000 г. по 31 декабря 2001 г.

Утилиту можно использовать не только для копирования, но и для **перемещения и удаления файлов**. Для этого к обычным командам нужно прибавить соответствующие переключатели */RC* и */RS*.

Например:

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /S  /DA:2000-1-1
/DB:2001-12-31 /RC
```

переместит все соответствующие запросу картинки в новую папку, а

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /S  /DA:2000-1-1
/DB:2001-12-31 /RS /RMDIR
```

просто удалит их и заодно удалит пустые каталоги.

Также можно регулярно **обновлять файлы** (например, при создании резервной копии):

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /S  /Y /ZY
```

скопирует все картинки в формате JPG в папку *dest*, причем перезапишет их вместо старых. Если в папке *dest* до этого имелись другие файлы, они будут удалены. Переключатель */Y* в данном случае предназначен для подавления предупреждения о перезаписи и удалении.

Для создания архивной копии можно использовать следующий шаблон:

```
xxcopy C:\src\ D:\dest\
/KS/H/E/R/Q/Y/BI/ZY
```

В данном случае будут сохранены все атрибуты файлов и структура каталогов, а документы, которые не были изменены, повторно не скопируются, что сэкономит время.

Если вам, к примеру, необходимо собрать все файлы одного типа в одной папке без сохранения дерева, то используйте переключатель */SG:*

```
xxcopy C:\src\*.jpg D:\
dest\ /SG
```

скопирует все картинки из папки *src* и при этом не будет создавать подпапок.

Кстати, чтобы избежать проблем рекурсивного копирования в ситуациях с копированием файлов в подпапку вроде этой

```
xxcopy C:\*.jpg C:\dest\ /SG
```

применяйте ключ /CCY

```
xxcopy C:\*.jpg C:\dest\
/SG /CCY
```

Также XXCopy удобно использовать для создания списка файлов, находящихся в папках и подпапках.

```
xxcopy C:\src\ /S /L >list.txt
```

выведет в файл *list.txt* содержимое папки *src*, включая подпапки и файлы в них.

Формат вывода можно настроить.

```
xxcopy C:\src\ /S /LDTAZ
>list.txt
```

добавит к списку дату и время создания файлов, а также их размер и атрибуты.

Если вам не нужны файлы, а требуется дерево папок, используйте:

```
xxcopy C:\src\ /S /LTREE
>list.txt
```

Полагаем, общее представление о поистине безграничных возможностях XXCopy у вас появилось. Чтобы узнать больше о других способностях программы, обязательно ознакомьтесь с подробнейшим руководством на официальном сайте *www.xxcopy.com/xxtball.htm*.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

УСЛУГИ

INTERNET

РАЗНОЕ

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

РАБОТА

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ





НОУТБУКИ



РАБОТА

Издательскому дому ITC Publishing требуется:

ОБОЗРЕВАТЕЛЬ ЖУРНАЛА «Домашний ПК»

Требования:

Умение быстро и ясно излагать свои мысли на русском языке. Углубленное знакомство с информационными технологиями. Углубленное знание IT-рынка в сегменте периферии для ПК. Опыт тестирований периферийных устройств (принтеры, сканеры, МФУ, мониторы и пр.). Умение анализировать рыночную ситуацию. Четкое понимание требований и запросов домашних пользователей в сегменте периферии для ПК. Владение английским языком, компьютерная терминология. Ответственность, коммуникабельность, умение работать в команде.

Резюме по e-mail:cv@itc.ua

1 АПРЕЛЯ 1976

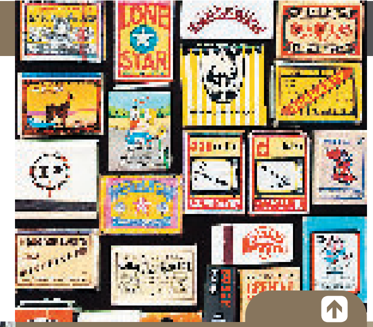
Инженер-изобретатель Стив Возняк и непредсказуемый авантюрист Стив Джобс основывают компанию Apple Computer. Основным принципом предприятия стало продвижение компьютера в массы и максимальное дружелюбие к пользователю. Благодаря Apple ПК перестал быть сугубо инструментом специалистов.

www.apple-history.com

2 АПРЕЛЯ 1790

Проведя 12 лет в тюрьме и год в сумасшедшем доме, французский аристократ маркиз Донасьен Альфонс Франсуа де Сад вышел на свободу. После Французской революции новое республиканское правительство назначило его комиссаром совета по здравоохранению, а пьесы де Сада начали ставить в театрах.

neilschaeffer.com/sade



3 АПРЕЛЯ 1928

Рукопись «Алисы в Стране чудес» попадает на аукцион Сотби, где ее приобретает известный продавец книг С. Розенбах за 72,5 тыс. долл. Британский музей долго не мог вернуть национальное достояние, пока организованный в США сбор пожертвований не помог выкупить оригинал и подарить его англичанам.

www.alice-in-wonderland.net



6 АПРЕЛЯ 1836

Английский фармацевт из города Стоктона Джон Уокер совершенно случайно изобрел спички. Смешивая палкой химикаты, он захотел стереть с нее налипший остаток и потер об пол – палка загорелась. Уокер хоть и начал продавать свое изобретение, но все же зарегистрировать на него патент не додумался.

phillumeny.onego.ru

7 АПРЕЛЯ 1945

Самый крупный линкор в мире, японский корабль «Ямато» был атакован американской палубной авиацией. После попадания 10 торпед и 23 бомб он перевернулся и утонул возле острова Окинава. Погибло около 2500 человек экипажа, в живых осталось немногим более 200.

www.history.navy.mil/photos/sh-fornv/japan/japsh-xz/yamato.htm

10 АПРЕЛЯ 1988

Введен в эксплуатацию самый длинный автомобильно-железнодорожный мост Сето, соединивший японские острова Хонсю и Сикоку. Общая длина двухъярусной конструкции составила 12,3 км, а его постройка потребовала капиталовложений в размере 4,9 млрд фунтов стерлингов.

www.hsba.go.jp/guide/kengaku.htm



14 АПРЕЛЯ 1943

При Наркомате обороны СССР создается Главное управление контрразведки под красноречивым названием «СМЕРШ» (сокращение от «смерть шпионам»), в область деятельности которого входит не только обнаружение агентов иностранных разведок, но и выявление предателей среди армейского состава и бывших военнопленных.

www.agentura.ru

15 АПРЕЛЯ 1452

Родился один из известнейших людей планеты – выдающийся художник, изобретатель, ученый, скульптор и инженер Леонардо да Винчи. Его разработки на много столетий опередили время, однако современники не смогли оценить по достоинству схемы летательного аппарата, велосипеда, парашюта и даже счетной машины.

www.mos.org/leonardo



16 АПРЕЛЯ 1867

В Мелвилле (штат Индиана) родился Уилбер Райт – старший из знаменитых братьев-пионеров воздухоплавания, отличавшийся острым умом и невероятной памятью. В одиннадцатилетнем возрасте Уилбер получил от отца в подарок игрушку под названием «геликоптер», что и предрешило судьбу братьев.

www.first-to-fly.com

19 АПРЕЛЯ 1957

Успешно запущено первое пользовательское ПО, написанное на языке программирования Fortran (FORmula TRANslator). Он стал одним из первых высокоуровневых языков, в котором абстрактные команды ассемблера были заменены английскими словами для облегчения работы с ним.

www.fortran.com

20 АПРЕЛЯ 1992

В возрасте 67 лет скончался знаменитый британский комик Бенни Хилл (наст. имя – Альфред Готорн). Маленькая комнатушка, дешевые закусочные, распродажи одежды – таким был образ жизни одинокого актера-миллионера, не принявшего богатую и публичную жизнь.

www.vgernet.net/tpelkey/bennyhill

21 АПРЕЛЯ 1997

Ракета «Пегас», выпущенная с самолета Lockheed-1011 на высоте 10 км, выбросила в открытый космос 20 контейнеров с прахом людей, завещавших похоронить их в космосе. Среди них был и известный сценарист, создатель сериала «Звездный путь» (Star Trek) Джин Родденберри.

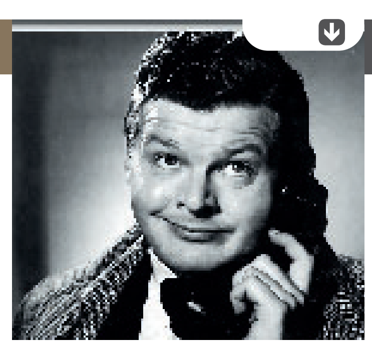
st-ent.com.ru



26 АПРЕЛЯ 1792

Молодой офицер французской армии Руже де Лиль сочинил по просьбе мэра Страсбурга «боевую песню рейнского войска». Вскоре она стала популярной по всей стране, а после того как марсельский батальон под этот марш вошел в Париж, ее стали называть «Марсельезой».

www.kadouchka.com/france/Marseillaise.htm



27 АПРЕЛЯ 2003

Китайский оператор мобильной связи China Mobile построил на горе Джомолунгма сервисную станцию обслуживания. Установленная на высоте в 5200 м, она позволяет любому туристу или спортсмену позвонить с вершины Крыши мира в любую точку планеты или воспользоваться услугами мобильного Интернета.

www.chinamobile.com/ENGLISH

4 АПРЕЛЯ 1949

Представители правительств 12 стран Европы и Северной Америки подписывают соглашение о создании Североатлантического альянса (НАТО). Основная цель организации – коллективная защита от возможной вследствие разгорающейся холодной войны агрессии Советского Союза.

www.nato.int



5 АПРЕЛЯ 1994

В собственной квартире в Сиэтле покончил с собой знаменитый музыкант, солист группы Nirvana Курт Кобейн. По официальной версии, он застрелился из винтовки «Ремингтон», приставив дуло к голове, однако слухи и версии его гибели до сих пор муссируются в прессе и среди фанатов группы.

www.nirvanaclub.com

8 АПРЕЛЯ 1940

В Катынском лесу войска НКВД начинают массовые расстрелы польских офицеров. В 1943 г. во время немецкой оккупации было обнаружено 4143 трупа, среди которых примерно половину составляли офицеры запаса – учителя, общественные деятели, писатели, врачи, адвокаты.

katyn.codis.ru

9 АПРЕЛЯ 2003

ФБР вышло на след хакера, сумевшего проникнуть в компьютерную сеть клиники в городе Или (штат Невада). Им оказался выходец из бывшего СССР, воспользовавшийся для атаки сервером арабского телеканала «Аль-Джазира». Администратор успел отключиться от сети до того, как хакер смог добраться до бухгалтерии клиники.

www.hackernetwork.com/flash/ayb.shtml

11 АПРЕЛЯ 1967

Событием сезона в Лондоне стала постановка в Национальном театре пьесы Тома Стоппарда (наст. имя – Томас Штрасслер) под названием «Розенкранц и Гильденстерн мертвы». Автор вдохновился «Гамлетом» и решил создать комедию о двух второстепенных героях шекспировской трагедии.

www.stage-door.org/authors/stoppard.htm

12 АПРЕЛЯ 1970

В ходе масштабных учений «Океан» затонула атомная подводная лодка Северного флота «К-8». До 1991 г. гибель атомохода и 52 членов экипажа тщательно скрывалась, поскольку в результате пожара на борту на дне моря оказались четыре торпеды с ядерными зарядами. Подводники ценой жизни сумели загасить реактор и предотвратили взрыв.

submarine.id.ru/memory/K8.htm

13 АПРЕЛЯ 1869

Американский изобретатель и промышленник Джордж Вестингауз запатентовал пневматический железнодорожный тормоз. Основанная им компания WABCO в настоящее время является лидером в производстве различных приспособлений для транспорта. Наиболее известная ее разработка – автомобильная система (ABS).

www.wabco.info/intl/ru





17 АПРЕЛЯ 1964

Вышел с конвейера первый автомобиль Ford Mustang, ставший самой дешевой моделью ($2368), когда-либо сделанной компанией Ford. Любопытно, что имя для новой машины было заимствовано у известного самолета P-51D Mustang времен Второй мировой.

www.fordheritage.com/mustang

18 АПРЕЛЯ 1968

Старый Лондонский мост продается американской компании, которая разбирает его по камешкам и перевозит в США, чтобы восстановить уже в городе Лейк-Хавасу-Сити (штат Аризона). Американцы были разочарованы, не увидев на мосту башен, поскольку перепутали Лондонский мост с Тауэрским.

rels.obninsk.com/Rels/Limited/um/excurs/london/mosty.htm

22 АПРЕЛЯ 1500

Экспедицию португальского мореплавателя Педру Алвариш Кабрала по пути в Индию сносит ветром в сторону незнакомой земли, которую он назвал Землей Истинного Креста. Впоследствии там обнаружили редкую породу дерева красного цвета под названием pau-brasil, в честь чего и назвали страну Бразилией.

www.latin.ru/brasil/historia.shtml

23 АПРЕЛЯ 1993

В Иллинойском университете разработали первый массовый Web-браузер NCSA Mosaic 1.0, ставший родоначальником почти всех существующих браузеров, включая Internet Explorer и Netscape Navigator. О наличии кода Mosaic в IE можно убедиться и сейчас, вызвав окно информации.

www.ncsa.uiuc.edu/Divisions/PublicAffairs/MosaicHistory/history.html

24 АПРЕЛЯ 2003

Состоялся релиз новой ОС Microsoft Windows Server 2003 – многозадачной системы, содержащей все требуемые инструменты для создания сервера большой компании. Взяв все самое лучшее от предыдущей серверной ОС Windows 2000 Server, новая версия все-таки стала более простой в управлении.

www.microsoft.com/rus/windowsserver2003

25 АПРЕЛЯ 1997

В 11:30 случился самый крупный сбой в истории Интернета. Человеческий фактор и неполадка серверов во Флориде вызвали длительную неразбериху с пакетами данных, которые отправлялись по ложным адресам. Ликвидация ошибки началась через 15 минут, но полностью восстановить работу Глобальной Сети удалось только к вечеру.

www.isoc.org/internet/history

28 АПРЕЛЯ 1947

По указанию Польской рабочей партии спецслужбы организовывают массовую депортацию украинского населения с юго-востока Польши в Северную Пруссию. По итогам операции «Висла» было переселено около 180 тыс. украинцев в рамках решения так называемой «украинской проблемы» в Польше.

litopys.org.ua/ukrxxr/zmist.htm

29 АПРЕЛЯ 1917

Шведский эмигрант Гидеон Сундбек получил в Чикаго патент на изобретение застежки-молнии. За четыре года до этого он усовершенствовал механизм, разработанный Элиасом Хоу в 1851 г., и применил систему металлических зубцов, которые переплетались друг с другом.

www.myoan.net/facts/facts_zipper.html



30 АПРЕЛЯ 1992

В Женеве (Швейцария) объявлено о том, что технология WWW (World Wide Web) будет абсолютно бесплатной. Разработчик языка HTML и отец Интернета Тим Бернерс-Ли даже не стал патентовать свое изобретение, что позволило сделать Сеть доступной для всех.

www.w3.org/People/Berners-Lee



tetkam.net
Первый в мире цинично-юмористический женский журнал

www.docuweb.com/awatars.swf
Генератор аватар

www.good-tutroials.com
Более шести тысяч обучалок навыкам работы с Adobe Photoshop

birthday.yahoo.com/netrospective
100 памятных моментов из истории Интернета. Очень элегантно

atnm.ru/gallery
Флэш-музей кофе

www.cultu.ru
Трансляция спектаклей и концертов в Интернете. Для тех, кто не платит за трафик

www.tekhna3d.com
Набор шокирующих (не только потому, что используется Shockwave) управляемых демок

cardstacker.narod.ru
Домики из игральных карт. А вы так сможете?

www.fourmilab.ch/earthview/satellite.html
С какого спутника вы будете наблюдать за Землей?

www.adigamov.ru/cat.html
Как? Вы не знаете, кто такие коты-торчуны?

www.mobilepcmag.com/features/2005_03/top100gadgets.html
Топ 100 гэджетов

А беззубые старухи их разносят по умам

Этот метод распространения слухов нам очень емко и красочно описал Владимир Семенович Высоцкий много лет назад. Пусть социологи исследуют, для чего нужны слухи, кто их изобретает и как они разлетаются от столиц до самых до окраин и наоборот. Мы же не так давно обнаружили, что некоторые онлайновые торговые точки используют их как рекламу.



По данным исследования компании SpyLOG, озаглавленного «E-commerce 2004 интернет-магазины Рунета» (research.rbc.ru/rev_full.shtml?86/936886), к такому способу продвижения своих товаров и услуг прибегают около 20% российских онлайновых торговых площадок.

Исследование базировалось как на статистических данных самой компании SpyLOG, так и на результатах опроса владельцев интернет-магазинов. А в ходе его рассмотрено свыше 700 торговых точек.

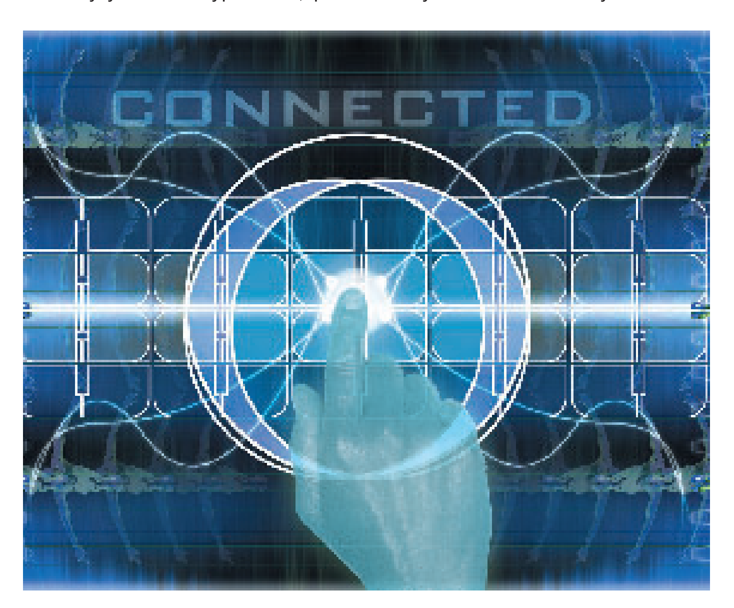
Кстати, судя по полученным данным, наиболее распространенными недостатками, с которыми магазины сталкиваются при торговле через Интернет, являются отсутствие у большинства пользователей опыта обращения к предприятиям электронной коммерции (12%), технические проблемы, вызванные сбоями в работе провайдера, и недоверие со стороны клиентов при покупке товаров в онлайн-магазинах (по 11%).

Забавная вещь получается. Поднимаем доверие к магазинам с помощью распространения слухов.

Хакерам не место среди абитуриентов Гарварда

Пару недель назад в «образовательном» сегменте американского Интернета прогремел крупный скандал. Несколько сотен абитуриентов бизнес-школ США взломали сайты вузов, куда были направлены их документы для поступления. Причем многие из них воспользовались инструкциями, размещенными неизвестным «добродетелем» на форуме Business Week Online. В них были четко расписаны действия по проникновению в систему учета абитуриентов, разработанную фирмой ApplyYourself и использующуюся многими учебными заведениями. Этот способ позволял ознакомиться с содержимым записей в личном деле того или иного претендента на поступление в вуз.

В принципе, многие новоявленные «хакеры», последовавшие советам гуру-взломщика, в своих «досье» не нашли ничего суперинтересного, но все-таки в нескольких случаях в них имелись сведения о грядущем поступлении или непоступлении.



Ни одно преступление не должно остаться ненаказанным. Факты взломов были достаточно быстро обнаружены, а админы сайтов выдали руководству вузов имена тех, кто действовал противозаконно.

Среди «взломанных» учебных заведений оказалась самая престижная в США школа при Гарвардском университете (Harvard Business School). Ее администрация немедленно заявила, что 119 абитуриентов, уличенных в хакерстве, будут отстранены от дальнейшей процедуры поступления. Так же отреагировала бизнес-школа при университете Carnegie Mellon, обнаружившая одного абитуриента-хакера. Другие столкнувшиеся с этой проблемой учебные заведения пока не прокомментировали ситуацию.

У «пострадавших» абитуриентов Гарварда нашлись и защитники, полагающие, что начальство поспешило с их отстранением от поступления. Дескать, ребята сделали это неосознанно, приняв информацию о «хаке» за вполне легальную инструкцию. Короче, квалифицируют деяние как простую глупость, а не злонамеренный поступок.

Однако в Гарварде настаивают на том, что принятое решение обратной силы не имеет, но вместе с тем никто не запрещает исключенным абитуриентам вновь попробовать подать документы в следующем году.

Сколько же нас в Уанете?



Этот вопрос интересует не только сотрудников «Домашнего ПК», но и специалистов из интернет-агентства SputnikMedia.net (кстати, именно ему принадлежат популярные bigmir.net и korrespondent.net), занимающихся постоянным мониторингом состояния украинского сегмента Всемирной Сети.

В последнем отчете анализируются данные февраля 2005 г. За этот месяц аудитория Уанета составила 5 млн 653 тыс. 393 человека, что почти на 2% больше, чем в январе (хотя февраль, как известно, месяц короткий).

Среднесуточная аудитория в феврале составила 479 073 человека, что на 13,43% больше, чем в январе. Среднее время, проводимое на сайтах украинскими пользователями Сети, составило 3,2 минуты, что на 0,97% больше, чем в январе.

Что касается географии Уанета, то среди пользователей продолжают лидировать столичные жители. Доля киевлян – 52,86%, однако она снизилась на 1,68% по сравнению с январем, поскольку региональная аудитория показывает более быстрый рост, чем столичная.

Пользователи остальных городов-миллионеров (Днепропетровск, Одесса, Харьков, Львов, Донецк, Запорожье) составляют 32,89%. На остальные регионы Украины приходится 14,25% интернетчиков. Меньше всего народа ходило в Сеть из Ровненской области: 0,2%.

61,04% уанетчиков смотрят на Сеть через мониторы разрешением 1024×768, 19,84% – 800×600, 69,27% используют на своих компьютерах Windows XP, 12,93% – Windows 2000. Процентное соотношение браузеров имеет следующий вид: 73,66% – Internet Explorer 6.x, 9,32% – IE5.x, 5,29% – Firefox.

В исследовании также приведен Top 10 поисковиков, генерирующих трафик для украинских сайтов:

1. yandex.ru – 31,94%
2. google.com – 27,96%
3. rambler.ru – 23,67%
4. meta.ua – 4,28%
5. mail.ru – 3,64%
6. msn.com – 2,77%
7. bigmir.net – 2,46%
8. aport.ru – 2,1%
9. yahoo.com – 1,11%
10. search.com.ua – 0,06%

Игровая эпидемия на российских Web-порталах

Похоже на то, что крупнейшие российские интернет-порталы включились в гонку под лозунгом «У кого круче онлайновые игры». Причем имеются в виду не крохотные забавы типа Lines или вроде этого, а достаточно масштабные проекты.

Пионером-первопроходцем стал Yandex, который в содружестве с «1С» и «Никитой» запустил небезызвестную «Сферу». Какими же оказались ответы главных конкурентов – Rambler.ru и Mail.ru?

Летом прошлого года отметился «Рамблер». В качестве партнера была выбрана немецкая компания Destiny Sphere, разработавшая одноименную игру (ds.rambler.ru), русское название которой звучит как «Сфера Судьбы». Смешно, конечно, но опять «Сфера»! На сей раз пользователи получили уже не RPG ,а тактико-экономическую космическую стратегию.

Игры от Яндекса и Рамблера предполагают помесячную оплату игрового времени (около $5), а вот недавно стартовавший на mail.ru ролевик Wizards World (производства компании Web Interactive World) по крайней мере пока остается бесплатным. «Мир чародеев» населен всяческим фэнтезийным народом – орками, гоблинами, эльфами, троллями, но, как вы сами понимаете, он отнюдь не собирается конкурировать с великолепным World of WarCraft.

Web-гибрид телесериала и реалити-шоу

Проекты, имеющие корни в популярных телевизионных жанрах, все чаще появляются и во Всемирной Сети, причем за них берутся даже киношники. Сообщение о запуске одного из таких сайтов недавно опубликовала **lenta.ru**.

Вероятно, многие помнят нашумевший несколько лет назад фильм «Ведьма из Блэр». Эта лента, стилизованная под любительскую съемку, при бюджете в 35 тыс. долл. только в Соединенных Штатах собрала более 140 млн. Нынче один из ее режиссеров Дэниэл Майрик подался в сетевые продюсеры, возглавив работу команды, реализовавшей оригинальный Web-проект The Strand («Побережье»), представляющий собой нечто вроде гибрида сериала и реалити-шоу.

Отдельные серии называются «вебизодами» и обитают на сайте **www.strandvenice.com**. Сюжет разворачивается в курортном пригороде Лос-Анжелеса, носящем такое европейское имя Венеция (Venice).

Актерам, занятым в сетевом сериале, иногда приходится следовать сценарию, но поводов для импровизации тоже хватает.

Есть сведения о том, что на некоторые дальнейшие события в интриге «Побережья» окажут влияние и дискуссии на форумах сайта, т. е. предложения и пожелания зрителей будут учитываться при проведении съемок.

diorama.ru/gallery
Диорамы и виньетки

www.deviantart.com/view/14807609
Симпатичный флэш-клип по мотивам известной песни Dust in the Wind

www.brianlucas.ca/roadside
Правая, левая где сторона?

www.onfocus.com/cam/2004/radio-dials/index.asp?p=1
Старые радиопанели

beust.com/dodge.html
Все гениальное – просто!

www.rockrage.com/media/fonts/musicfonts.html
Музыкальные фонты

www.sovmusic.ru
Советская музыка

www.comics.aha.ru/rus/stalin/1.html
Комиксолет – сетевой журнал комиксов

www.stetson.edu/~efriedma/numbers.html
Обычные числа, но с необычными свойствами

grant.robinson.name/projects/montage-a-google
Задайте слово – и получите коллаж из соответствующих картинок

www.rasterwerks.com/dev.public/phosphor_alpha_4_248.htm
Типа Unreal, только маленький

godlike.ru
«Небожители». Русская коллекционная карточная игра. Сеттинг – фэнтези

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ Wiki

Александр Птица

«Гуртом легше й батька бити», – гласит украинская народная мудрость. И действительно, объединенные усилия многих энтузиастов способны творить великие дела не только в реальной жизни, но и в Сети. Об огромном коллективном дневнике «Живой Журнал» мы вспоминаем почти в каждом номере «Домашнего ПК». Но есть еще некая категория совместных интернет-творений, к которой стоит присмотреться повнимательнее.



С некоторых пор во время целевых и бесцельных блужданий по Всемирной Паутине я все чаще стал натыкаться на ссылки, в названиях или URL-ах которых присутствовало слово Wiki. При просмотре Wiki-сайтов обнаружилось их определенное технологическое и концептуальное сходство. Разница заключалась в контенте.

Так что же такое Wiki и какие ресурсы, основанные на данной технологии, можно порекомендовать читателям для посещения, а самое главное, для активного участия в их работе, если у пользователя есть на то желание и соответствующие знания?

Как утверждается в русскоязычном издании «Википедии» (**ru.wikipedia.org/wiki/Wiki**), это странное название произошло от гавайского слова «wikiwiki», что означает «как можно быстрее». В концептуальном плане идея Wiki полностью следует мысли, можно сказать, изобретателя Интернета Тима Бернерса-Ли о доступности информации в Сети и возможности быстрого ее изменения.

Термин Wiki применяют к тем сайтам, содержимое которых можно не только читать, но и собственноручно изменять в онлайне. Вот и получается, что контент конкретного Wiki-проекта создает рабочая группа из его пользователей. Технологически такая среда реализуется с помощью специальных программных движков.

Самым масштабным из ресурсов, исповедующих идею Wiki, безусловно является энциклопедия Wikipedia (**www.wikipedia.org**). Ее создателями стали Ларри Сэнгер и Джимми Уэллс. По сути дела, проекты, подобные «Википедии», аналогичны свободному ПО вроде того, что распространяется под ярлыком open source или GNU.

Идея Сэнгера и Уэллса состояла в том, чтобы запустить доступную всем пользователям Интернета Wiki-среду и начать ее заполнение энциклопедическими сведениями, привлекая к этому благородному начинанию всех желающих, которые могут не только сами писать словарные статьи, но и оперативно исправлять замеченные ошибки и неточности в материалах, а также по мере необходимости их дополнять.

Идея овладела широкими интернет-массами, и процесс пошел. Сегодня самый большой раздел «Википедии» – англоязычный – насчитывает более 470 тыс. статей. Серебряными и бронзовыми призерами по объему материала можно считать немецкий (свыше 200 тыс.) и китайский (более 100 тыс.). Вклад Украины в свободную интернет-энциклопедию на момент написания материала составлял 15 834 статьи. В этом отношении активность наших соотечественников оказалась несколько выше, чем у соседей-россиян, которые пока чуть-чуть не дотянули до 13 тыс.

Надо сказать, что активно расширяется не только основная часть энциклопедии, но и ее своеобразные ответвления – толковый словарь Wiktionary (**www.wiktionary.org**), цитатник Wikiquote (**en.wikiquote.org/wiki**), сетевая библиотека оригинальных текстов Wikisource (**sources.wikipedia.org**), новостной ресурс WikiNews (**en.wikinews.org/wiki/Main_Page**), централизованное хранилище медиафайлов WikiCommons (**commons.wikimedia.org/wiki**) и т. п.

WWW = Wiki Wiki Web



www.wikitravel.org
Wikitravel

meta.wikimedia.org/wiki/wikifiction
WikiFiction

En.wikibooks.org
Wikibooks

www.thetolkienwiki.org
Tolkien Wiki

Wiki.roleplay.ru
Энциклопедия ролевых игр

Wikiznanie.ru
Викизнание

uk.wikipedia.org/wiki
Вікіпедія. Вільна енциклопедія

ru.wikipedia.org/wiki
Википедия. Свободная энциклопедия

www.canon.com.ua



двосторонній друк
автокорекція кольорів
друк без комп'ютера
лабораторна якість друку

ВСЕ ВКЛЮЧЕНО



PIXMA iP3000

- 4800x1200 точок на дюйм, технологія FINE
- До 22 стор./хв. ч/б і 15 стор./хв. колір
- Автоматичний блок двостороннього друку та друк на CD/DVD дисках
- Прямий друк
- 2 пікоітри

\+ 





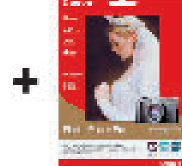
PIXMA iP2000

- 4800x1200 точок на дюйм, технологія FINE
- До 20 стор./хв. ч/б і 14 стор./хв. колір
- Швидкий друк без полів до А4 формату
- Касета для подачі паперу по U-подібній траєкторії
- Прямий друк
- 2 пікоітри



PIXMA iP4000

- 4800x1200 точок на дюйм, технологія FINE
- До 25 стор./хв. ч/б і 17 стор./хв. колір
- Унікальна технологія ContrastPLUS
- Автоматичний блок двостороннього друку і друк на CD/DVD дисках
- Прямий друк
- 2 пікоітри

\+ 


ПРИНТЕР PIXMA +  = НАСТІЛЬНА ФОТОЛАБОРАТОРІЯ

Ви можете*

you can*





Київ: "Компас", тел.: (044) 531-97-30; "Brain", тел.: (044) 239-25-66; "K-Trade", тел.: (044) 252-02-22; "Samtrade", тел.: (044) 248-28-02; **Донецьк:** "НЕП", тел.: (062) 332-25-40; "Техніка", тел.: (062) 385-82-55; "Фіто", тел.: (062) 381 32 05; **Запоріжжя:** "Фотоком", тел.: (061) 220 08 94; **Миколаїв:** "[illegible]", тел.: (0512) 55 14 80; **Одеса:** "Н-БІС", тел.: (048) 777-70-70; **Полтава:** "Персонал", тел.: (0532) 50-10-75; **Севастополь:** "Оптима-Крим", тел.: (0692) 24-22-53; **Харків:** "Альтаїр", тел.: (057) 712-84-34; "МКС", тел.: (0572) 14-95-21; "Спецавтоматика", тел.: (057) 712 17 17; **Херсон:** "Інтерком", тел.: (0552) 22 32 70.

[illegible]



ПАРОДИИ – ЭТО

Александр Птица

Когда я сканирую Всемирную Паутину в поисках тем для наших Web-обзоров, в моей голове постоянно звучит ехидный голосочек: «Ну сколько можно писать про полезное и нужное. Ведь в Сети есть столько прикольного, отвязного и просто удивительного». Все, подумал я, отныне наши интернет-радары, кроме всего прочего, постоянно будут нацелены и на чистейшую развлекаловку.

Как ни крути, минутка хорошего настроения наполняет организм флюидами жизненной энергии. Поэтому есть смысл иногда отвлечься от политических новостей или прайс-листов на новые видеокарты и попросту расслабиться. А начнем мы наш путеводитель по «облегченному» Интернету с темы, очень подходящей для апрельского номера журнала. Итак, пародии в Глобальной Сети.

Кино и телевидение

- **www.stonetrek.com**
  Stone Track
- **la.aznet.net/~lloyd/scooby.htm**
  The Scooby Doo/ X-Files Conspiracy Theory
- **www.infauxmedia.com**
  Star Wars: The Musical
- **www.runleiarun.com**
  Run, Leia, Run
- **www.jedinet.com/starpark/musical**
  Star Park: The Musical
- **theforce.net/fanfilms/nonsw/doomraiders/**
  Doom Raiders
- **www.turtletvnetwork.com**
  Turtle TV
- **www.denimjones.com**
  Adventures of Denim Jones
- **www.widetoinfinity.com/isolationisland.html**
  Isolation Island
- **www.madpickles.org/bbp**
  Blair Bitch Project
- **atomfilms.shockwave.com/af/content/spiderman_dock_ock**
  Spider-Man: The Peril of Doc Ock (LEGO-версия)
- **www.spoil-sports.com/RockyVI.htm**
  Die or Retire – (Eye of the Tiger)
- **www.kino-govno.com/?scripts**
  Упрощенные сценарии

Очень часто объектами пародий становятся вещи, отлично известные большому числу людей, например популярные кинофильмы. Творцы интернет-пародий киношного характера используют совершенно разные средства для достижения комического эффекта как в смысле формы, так и содержания.

Очень распространены флэш-ролики, авторы которых как бы скрещивают далекие друг от друга фильмы, сюжеты, «вселенные». Судя по всему, по количеству пародийных перепевок явным лидером является сказочно-фантастическая сага «Звездные войны».

Как вам понравится история, рассказанная в своеобразном гибриде Star Wars и «Беги, Лола, беги» (**www.runleiarun.com**), с незамысловатым сюжетом о том, как принцессе Лее было отпущено 20 минут на то, чтобы достать 100 000 кредитов для спасения Хана Соло от неминуемой процедуры замораживания. Над названием картины долго думать не пришлось: «Беги, Лея, беги» – и не иначе!

В серии музыкальных клипов Star Park: The Musical (**www.jedinet.com/starpark/musical**) в коллизиях, знакомых по тем же «Звездным войнам», действуют герои популярного мульт-сериала «Южный парк». А это смешно по определению.

Звездный путь (Star Trek) превратился в каменный (Stone Trek) в еще одном флэш-фильме. Известнейшими в кругах киноманов представителями населения, жившего в каменном веке, являются Флинстоуны. Они и стали героями флэш-мультиков на сайте Stone Trek (**www.stonetrek.com**).

Создатели проекта Isolation Island (**www.widetoinfinity.com/isolationisland.html**) высмеивают штампы, прижившиеся во множестве распространившихся по телеканалам всего мира разнообразных реалити-шоу типа «Последний герой», «За стеклом» и иже с ними.

В интернет-пространстве встречаются и пародии на киноленты, кото-

НАШЕ ВСЕ!



рые уже и сами по себе являются пародией или по крайней мере мистификацией. Возможно, вы помните нашумевший фильм «Ведьма из Блэр» (Blair Witch). Комическая версия называется Blair Bitch (**www.madpickles.org/bbp**). Знатокам английского перевод не потребуется, остальных просим заглянуть в словарик, и тогда станет ясно, о чем идет речь.

Думается, что история о борьбе Человека-Паука с многощупальцевым Доком Оком, в которой все герои и декорации выполнены из кубиков LEGO (**atomfilms.shockwave.com/af/content/spiderman_dock_ock**), сумеет подарить вам несколько приятных минут.

И наконец, изучение упрощенных сценариев, принадлежащих как перу основоположника этого жанра Рода Хилтона, так и написанных его последователями с одного любимого мною сайта (**www.kino-govno.com/?scripts**), должно войти в обязательную программу изучения пародийной киносети.

Интернет пародирует Интернет

- **www.goldentrashawards.com**
  Golden Trash Awards
- **www.vgg.com/fotg**
  The Food On The Grill. Get EAT-lemania
- **members.lycos.co.uk/bigbolshevik/w3c**
  W3C. We Want Weed Consortium
- **www.dtoemlabs.net/geoshities**
  Yapoo! Geoshities
- **bobsfridge.com/aologon.htm**
  America Outtaline
- **www.geocities.com/firedfoxy/**
  Firedfox – The Browsed
- **www.parodie.nl/homemail**
  Home Mail
- **flashdoctor.narod.ru**
  Супердоктор
- **panda.exler.ru/kunfu**
  Слив'не кунфу

Сама по себе Всемирная Сеть дает пересмешникам море креативных идей. Причем они умудряются «выворачивать наизнанку» буквально все: штампы и стереотипы, сложившиеся на сайтах интернет-сервисов (почта, хостинг, онлайновые магазины), узнаваемые особенности дизайна и структуры известных сайтов и т. д.

Один из первых и, пожалуй, самый знаменитый сервис бесплатного хостинга предоставлялся пользователям сайта Geocities (сам грешен, моя первая «домашняя страничка» была создана в 1996 г. именно там). Со временем он перешел в собственность корпорации Yahoo!, добавив к своему наименованию имя хозяина (**geocities.yahoo.com**).

Пародия на царство личных бесплатных страничек появилась незамедлительно. И какая! Одно название многого стоит – Yapoo! Geoshities (**www.dtoemlabs.net/geoshities**). А уж ее «титулка» – это просто нечто невообразимое с точки зрения количества добродушных издевок над всеми и всяческими интернет-сервисами на единицу площади текста.

Позволю себе привести несколько особо выдающихся перлов из перечня услуг, предоставляемых на Geoshities. Итак, пользователь совершенно бесплатно получает в свое распоряжение 835 случайных почтовых аккаунтов, ему отпускается 25 KB дискового пространства для размещения своих файлов и, возможно, маленького фото, выдается квота трафика в объеме 1 MB в год. Согласитесь, хочется сразу сломя голову побежать регистрироваться в качестве клиента.

Одного взгляда на сайт «бесплатной почты» Home Mail (**www.parodie.nl/homemail**), на котором висит рекламный лозунг «Самая худшая бесплатная Web-based почта», достаточно, чтобы узнать источник вдохновения. Ну конечно, это MSN Hotmail.

Аббревиатура w3c (World Wide Web Consortium) известна всем, кто интересуется историей Интернета. Оказывается, что существует сайт организации, сокращенная запись названия которой выглядит точно так же – w3c, но расшифровка чуть-чуть другая – We Want Weed Consortium, что означает «Консорциум Мы Хотим Травы» (**members.lycos.co.uk/bigbolshevik/w3c/**).

Было время, когда сайты Всемирной Паутины ломились от раздач всевозможных наград, так сказать, сайты – сайтам, от нашего стола – вашему столу. В принципе, эта практика в не столь широких масштабах, но распространена и сегодня. Что ж, явление имеется – значит, есть над чем посмеяться. Загляните на сайт Golden Trash Awards (**www.goldentrashawards.com**). В концептуальном программном манифесте авторов проекта громогласно заявляется: «The Golden Trash Awards раздаются БЕСПЛАТНО Ассоциацией Разрушителей Паутины и присуждаются тем сайтам, у которых полностью отсутствуют такие вещи, как дизайн, оригинальность, контент, собственная точка зрения или комбинация вышеупомянутых факторов».

В русскоязычном Интернете люди тоже не прочь поиронизировать над коллегами по Web-творчеству – так, мегапортал «Супердоктор» (**flashdoctor.narod.ru**) выбрал в качестве мишени известный ресурс **doctor.ru**. У Алекса Экслера обнаружилась пародия на сайт о боевых искусствах (**panda.exler.ru/kunfu**).

Сами понимаете, что все многообразие пародийного Интернета затронутыми темами не исчерпывается. Так что о литературных и музыкальных пародиях, а также о сайтах несуществующих газет и журналов, общественных организаций и технологических проектов мы поговорим в следующий раз.



НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 2500+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами классов от GeForce4 Ti 4200 до Radeon 9600 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★☆☆☆☆
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Творчество против коммерции – избитая тема, к которой, как правило, обращаются не оцененные широкими массами деятели искусств: от писателей-авангардистов до художников новой волны.

В случае с играми скорее можно говорить о противостоянии инноваций и клонирования чужих идей. Первых в последнее время становится все меньше и меньше, а второе, наоборот, процветает. И причина, как ни странно, в нас с вами. Игроки очень прохладно принимают нововведения, не желая рисковать своими деньгами. Естественно, что и издатели с разработчиками не готовы ставить на кон свои куда большие средства, не имея твердых гарантий успешности проекта.

Более того, в игровой индустрии инновационные игры всегда проваливаются. Те, кого мы считаем родоначальниками жанра, на самом деле всегда были вторыми. Dune 2? За много лет до нее была первая RTS Ancient Art of War. Ultima Online появилась после Meridian 59. В Diablo использованы многие идеи, ранее реализованные в Wraith. Даже Sims, ультраоригинальное детище Уилла Райта, базируется на древней Little Computer Person, которая вышла еще на ZX-Spectrum.

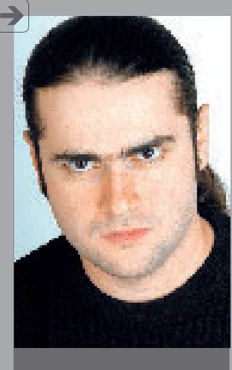
Появление в ближайшем времени игровых консолей нового поколения только усугубит проблему. Если сейчас бюджет игры А-класса составляет 5 млн долл., то в будущем прогнозируется рост расходов до 20 млн, что уже сравнимо с производством голливудских фильмов. Немало найдется людей, готовых рискнуть такой суммой ради того, чтобы какие-то ненормальные сделали игру своей мечты.

Game development становится уделом толстосумов. Закрылась Troika Games, умевшая делать оригинальные творения с потрясающей играбельностью, но сложные и не всегда понятные широким массам. Создание нестандартных проектов смогут себе позволить только «гаражные» команды вроде Introversion, авторов Darwinia. Добро пожаловать в прекрасный новый мир!

Сергей Галёнкин, segal@itc.ua



НАША КОМАНДА

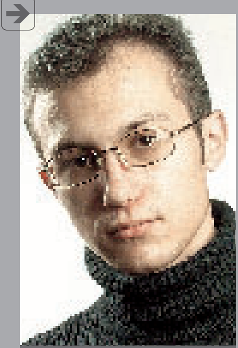


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Наконец-то Сергею понравилась игра компании GSC Game World. Да настолько, что о других стратегиях, включая любимую Rome: Total War, он в этом месяце даже слышать не хотел. К счастью, перед самой сдачей номера Сергей получил полную версию World of WarCraft, так что ближайшее время он проведет в королевствах Калимдора.

Игра месяца
«Казаки II: Наполеоновские войны»

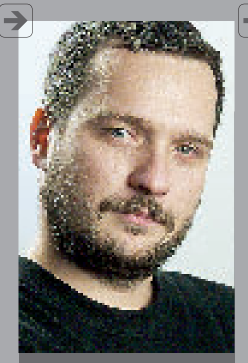


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Только-только иссяк, казалось, нескончаемый поток игр на тему войны во Вьетнаме, только Янош стал потихоньку привыкать к другим цветам, кроме оттенков зеленого, как появилась Mercenaries. Так что вместо Вьетнама этот месяц Янош провел на просторах Северной Кореи. В роли, разумеется, отважного американского бойца.

Игра месяца
Mercenaries
(Sony PlayStation 2)



ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Традиционное затишье в игровой индустрии сказалось на всех наших редакторах, но больше всех пострадал Олег с его любовью к оригинальным и нестандартным проектам. Поэтому в свободное от посещений украинских разработчиков время он спасал Галактику в Star Wars: KOTOR 2 и Scrapland.

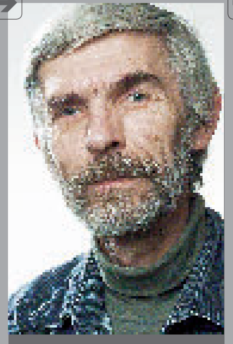
Игра месяца
«Scrapland: Хроники Химеры»

МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

Став владельцем коробочной версии Half-Life 2, Максим порядком намаялся с загрузкой многочисленных обновлений к Counter-Strike. Пока шел этот длительный процесс, он удовлетворял свою страсть к стратегиям, увлекшись очень необычной Darwinia, самой странной RTS из всех существующих.

Игра месяца
Darwinia



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Поскольку новых игр в этом месяце не было, Алекс утолял свой интерес к новинкам внимательным изучением новостей с Game Developers Conference. А еще он возглавил клан единомышленников в City of Heroes и теперь в свободное от работы время со своими верными друзьями занимается наведением порядка на улицах Парагон-сити.

Игра месяца
City of Heroes



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Выход отличной русской локализации DOOM 3 подвигнул Сергея еще раз пробежаться душными коридорами космической базы на Марсе. Кроме того, он совершенно неожиданно для себя открыл замечательную детскую jRPG Dark Chronicle двухлетней давности, которая, по его мнению, не уступает многим признанным лидерам жанра.

Игра месяца
Dark Chronicle
(Sony PlayStation 2)

GDC-2005. Откровения Microsoft и Nintendo

С 7 по 11 марта West Moscone Convention Center, расположенный на землях Калифорнии, в городе «детей-цветов» Сан-Франциско, принимал очередную ежегодную Конференцию разработчиков игр GDC (Game Developers Conference), благополучно перебравшуюся сюда из соседнего Сан-Хосе.

На любом мероприятии подобного рода очень важные персоны обязательно выступают с так называемыми ключевыми докладами. Полагаю, и нам следует знать, какие проблемы волнуют сильных мира сего, например Джея Алларда, главного архитектора программного инструментария для разработчиков игр XNA (ох, и любят в Microsoft раздавать топ-менеджерам должность «архитектор») и одного из руководителей подразделения Xbox.

В общем-то, никто и не ожидал, что Аллард представит «живой» образец next-gen-консоли от Microsoft. Пока все сходятся во мнении, что это сделает в мае лично Билл Гейтс на пресс-конференции накануне открытия E3 2005. В Сан-Франциско Аллард в шутливом тоне сказал, что он даже не может назвать официальное «имя» следующего «X-ящика», но вместе с тем фактически официально подтвердил, что в Лос-Анджелесе презентация нового детища Microsoft все-таки произойдет.

Тем не менее явление архитектора XNA народу сопровождалось полнейшим аншлагом. Вместимости Grand Ballroom еле-еле хватило на 3000 человек, возжелавших внимать откровениям пророка Джея. Он же, рассказывая на GDC о некоторых особенностях next Xbox или Xenon (именно этими терминами пользовался сам г-н Аллард), фактически «дразнился», выдавая информацию мелкими кусочками. Кстати, заметим, что накануне GDC произошла очередная утечка спецификаций next Xbox в Сеть.

Аллард сделал акцент не столько на технических особенностях новой приставки, сколько на дальнейшей модификации сервиса Xbox Live, что неудивительно, ведь от уважамого топ-менеджера Microsoft и его коллег исходит аура убежденности в обязательности онлайнового компонента для игр следующего поколения.

Охарактеризовав нынешнюю молодежь как Generation Remix, требующую расширенных возможностей кастомизации, он заявил, что ее чаяния будут выполнены и, как бы в подтверждение своих слов, представил новый пользовательский интерфейс Xbox Guide. И еще – нас просто поразило количество упоминаний об эре HD TV в связи с next Xbox.

«Сердце геймера» – романтико-поэтическое название ключевого доклада ветерана индустрии, президента Nintendo Сатору Ивата. Однако речь в нем шла не только о возвышенном, но и о вполне земных технологических вещах. Так, из спича многоуважаемого Сатору-сан стало ясно, что работа над следующей домашней консолью от Nintendo с кодовым названием Revolution ведется без отступлений от намеченного графика. Все идет по плану и у партнеров Nintendo, создающих некоторые ее компоненты: графическую подсистему, именемую на данном этапе Hollywood, делает ATI, а за чип Broadway отвечает IBM. Такой себе получается филиал американской индустрии развлечений внутри домашнего развлекательного устройства.

«Революция» будет обладать обратной совместимостью (стало быть, на ней мы сможем запускать игры для «кубика»), ее также снабдят поддержкой Wi-Fi. Добавим, что вскоре ожидается запуск бесплатного Wi-Fi-сервиса и для владельцев Nintendo DS.



Джей Аллард

Ивата продемонстрировал несколько новых проектов, в которых используются такие пока редкие в игровой индустрии технологии, как распознавание голоса, беспроводная связь и управление при помощи touch screen. Как и в случае с next Xbox, новую информацию о Revolution будем ждать в мае из Лос-Анджелеса.

О будущем своей компании Сатору Ивата рассказывал не без метафор. Возьмем хотя бы такую фразу: «Существует планета, которую мы все называем Видеоигры. Мы ее знаем очень хорошо, но во Вселенной существуют другие планеты, которые могут служить делу развлечений несколько иначе, чем современные видеоигры. Вот мы и горим желанием исследовать эту неизвестную часть Вселенной».



Сатору Ивата

GAMEПРОФИ 2005. 2-Й ТУР

По итогам 2-го тура конкурса GameПрофи 2005 диски с хитовыми играми от компании «1С» достались следующим участникам:

Недзелницкий Андрей (Киев)
Смаль Андрей (Одесса)
Вагабов Марат (Киев)
Наумчак Александр (Винница)
Зуев Андрей (Запорожье)
Гнот Ирина (Борислав)
Кохановский Олег (Ровно)
Черняк Дмитрий (Киев)
Якимчук Ярослав (Киев)
Бирюков Вячеслав (Донецк)

В общем зачете за право обладания компьютером Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро» с результатом 55 очков лидируют Евгений Червинский из Одессы и Юрий Алексеенко из города Ровеньки Луганской области, которому достались дополнительные 5 очков за наиболее полный ответ. Бонус за самый первый ответ получил киевлянин Андрей Недзелницкий. Со сводной таблицей результатов вы можете ознакомиться на сайте GaMMeR – gammer.itc.ua/gameprofi. Вопросы 3-го тура ищите на с. 109.

GDC 2005. От «Симсов» к «Спорам»

Гениями не становятся. Ими рождаются. Уже за SimCity и The Sims великому гейм-дизайнеру Уиллу Райту можно ставить памятник, а он, поди ж ты, не останавливается на достигнутом и замахивается на такие глобальные и амбициозные вещи, что голова просто кругом идет.

На конференции GDC 2005 в Сан-Франциско Райт представил свой новый проект Spore, что в переводе означает «споры» – те самые, которые мы проходили на уроках биологии. По словам Уилла, он решил как бы воздать почести своим любимейшим играм, в том числе Pac-Man, Populous, Civilization, Diablo.

Итак, вначале было... нет, не слово, а некий первичный бульон, где плавало нечто вроде амебы. Это создание питается, приобретает какие-то свойства и способности, короче, развивается и постепенно переходит в следующую фазу, где геймплей кардинально меняется и начинает походить на «дьяблу» – сражения с врагами, опять же получение новых умений и жизненного опыта.

По мере дальнейшего продвижения нашей бывшей амебы по лестнице эволюции она из одиночки превращается в члена коллектива, и тогда в силу вступают законы, подобные принятым в god-симуляторах типа Populous. Попечению игрока вверяется целая колония, которую нужно всячески обихаживать.



Если все идет по плану, то коллективный разум колонии приходит к выводу, что пора строить города, и здесь, как вы сами понимаете, Уилл Райт еще раз, но уже на новом уровне, проэксплуатирует идеи своей же SimCity.

Дальше, по логике вещей, должно начаться развитие местной цивилизации (это намек!), завершающееся выходом нашей расы в космос и последующими ее действиями во Вселенной в режиме свободного геймплея типа sandbox.

Самое интересное состоит в том, что этот суперамбициозный проект – не просто оригинальный концепт. Его активной реализацией уже занимается великолепная команда, которую собрал Уилл Райт в компании Maxis.

Мы надеемся увидеть «Спору» в Лос-Анджелесе на E3 и всенепременно поделиться с вами своими впечатлениями.

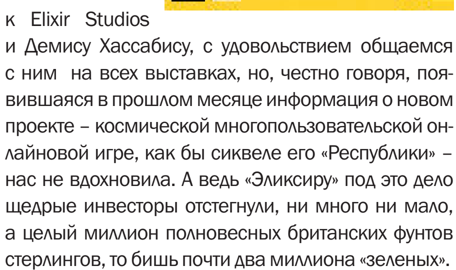
Взлеты и падения независимых разработчиков

Не успели мы отпеть Ion Storm, как пришла пора писать эпитафию компании с родным русскому уху названием Troika Games. Несколько недель циркулировали слухи о возможном ее закрытии, и вот неминуемое свершилось. Леонард Боярский (Leonard Boyarsky), один из руководителей студии, сделал официальное заявление, в котором подтвердил, что отныне «Тройки» больше нет. А жаль! Три игры, которые она успела сделать за свою недолгую историю, запомнились многим своей оригинальностью, а вместе с тем и «глючностью». Перечислим их поименно:

- Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura
- The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

В письме, помещенном на знаменитом сайте фанатов «Фоллаута» под названием No Mutants Allowed, причиной закрытия студии Боярский назвал отсутствие средств для разработки будущих проектов. При этом он искренне поблагодарил фанов за поддержку, которую «Тройка» ощущала все те семь лет, что трудилась на девелоперской ниве.

Несколько позже Web-сайт biz.gamedaily.com опубликовал сведения о продажах игр, созданных «Тройкой» на американском рынке. Самым успешным в коммерческом отношении стал дебютный проект студии – Arcanum (продано 234 тыс. копий, заработано 8,8 млн долларов), коробок с The Temple of Elemental Evil ушло почти вдвое меньше – 128 тысяч, а прошлогоднему фавориту редакции «ДПК» Vampire: The Masquerade – Bloodlines не удалось даже взять планку 100 000. Итог – всего-навсего 72 000 копий. Печально!



Да, тяжело приходится нынче небольшим независимым студиям. Но некоторым все-таки удается «выбить фонды» под свои подчас безумные проекты. Мы очень хорошо относимся к Elixir Studios и Демису Хассабису, с удовольствием общаемся с ним на всех выставках, но, честно говоря, появившаяся в прошлом месяце информация о новом проекте – космической многопользовательской онлайновой игре, как бы сиквеле его «Республики» – нас не вдохновила. А ведь «Эликсиру» под это дело щедрые инвесторы отстегнули, ни много ни мало, а целый миллион полновесных британских фунтов стерлингов, то бишь почти два миллиона «зеленых».

Получают финансовую подпитку от местных инвесторов и норвежцы из Funcom (кстати, в ближайшие пару недель создатели онлайнового мира Anarchy Online собираются сделать весьма громкий анонс. Следите за материалами в «Домашнем ПК»). Но вместе с тем они пробуют зарабатывать средства на разработку своих проектов и альтернативными методами. Компания подписала соглашение с Massive Incorporated, согласно которому в MMORPG Anarchy Online будет размещаться реклама «нового поколения», предоставляемая Massive Video Game Advertising Network.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ МАРТА

Великобритания

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2: University	EA Games
2	GTR FIA GT Racing Game	Atari
3	Football Manager 2005	Sega UK
4	The Sims 2	EA Games
5	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
6	Star Wars: Republic Commando	Lucas Arts
7	Rome: Total War	Activision
8	World of Warcraft	Vivendi Universal Games
9	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	Lucas Arts
10	Lord Of The Rings: Battle For Middle-Earth	EA Games

США

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2: University	EA Games
2	World Of Warcraft	Vivendi Universal Games
3	The Sims 2	EA Games
4	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
5	Star Wars: Republic Commando	Lucas Arts
6	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	Lucas Arts
7	The Sims Deluxe	EA Games
8	Halo: Combat Evolved	Microsoft
9	Galaxy of Games 350	Atari
10	RollerCoaster Tycoon 3	Atari

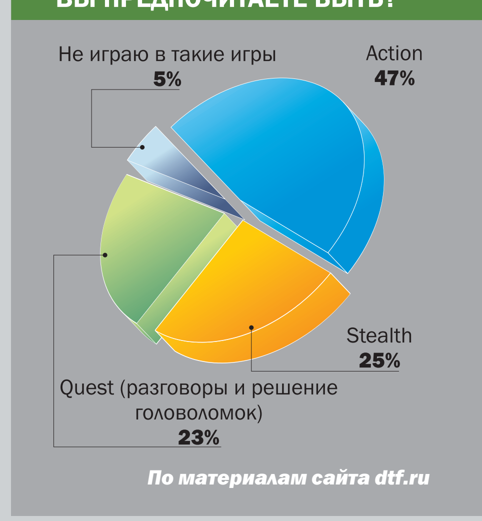
Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

Место	Название	Издатель
1	Call of Duty: Второй фронт	«1С»
2	Rome: Total War	«1С»
3	SRS. Street racing syndicate	«Руссобит-М/GFI»
4	«Алеша Попович и Тугарин Змей»	«1С»
5	«Scrapland. Хроники Химеры»	«Акелла»
6	«Альфа антитеррор»	«Руссобит-М»
7	«Принц Персии 2. Битва с судьбой»	«Акелла»
8	«Singles. Расширенное издание»	«Бука»
9	DOOM 3	«1С»
10	«Пункт назначения: Берлин»	«Новый диск»

Россия. Магазины сети «Союз» (DVD-box)

Место	Название	Издатель
1	MYST IV. Revelation	Ubisoft/«Руссобит-М»
2	Men of Valor	Vivendi Universal Games/SoftClub
3	The Sims 2 (версия для DVD)	EA Games/SoftClub
4	Full Spectrum Warrior	THQ/«Руссобит-М»
5	The Sims 2	EA Games/SoftClub
6	Half Life 2	Vivendi Universal Games/SoftClub
7	The Sims 2: University	EA Games/SoftClub
8	Half Life 2 (версия для DVD)	Vivendi Universal Games/SoftClub
9	Lords of the Rings: The Battle for Middle Earth	EA Games/SoftClub
10	EverQuest 2	SOE/Ubisoft/«Акелла»

ЕСЛИ ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ВЫБИРАТЬ ЛИНИЮ ПОВЕДЕНИЯ, КАКИМ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ БЫТЬ?



По материалам сайта dtf.ru

Games.UA От A до Z



«Домашний ПК» уже семь лет с пристальным вниманием следит за украинскими разработчиками игр. И каждый год мы с радостью отмечаем тот факт, что отечественных компаний и проектов становится все больше и больше, растет их уровень, наши игры получают заслуженное признание в мире. Сегодня мы предлагаем вам традиционный материал обо всех или почти обо всех украинских компаниях-разработчиках.

Хочется заметить, что за прошедший год качественно изменился подход к созданию игр, многие студии провели редизайн своих проектов. Теперь уже никто не пытается с ходу создать идеальную игру своей мечты, а избирает реалистичную, легче реализуемую цель. Больше внимания стали уделять и оптимизации процесса разработки, применению в нем западных управленческих методик, что пошло только на пользу. И наконец-то многие компании поняли, что великолепная современная графика, поддержка самых модных видеоакселераторов и технологий не дают даже 25% успеха. Основа основ – геймплей. И нас несказанно радует, что все студии решили сконцентрироваться именно на этой составляющей игры.

Abyss Lights Studio

Компания Abyss Lights Studio
Город Киев
Год основания 2002
Количество сотрудников 30 человек
Игры нет
Проект (дата выхода) Abyss Lights: Frozen Systems (III квартал 2006 г.)
Web-сайт www.abyss-lights.com



Технологическая демо-версия космической аркады Abyss Lights: Frozen Systems, показанная на стенде «Домашнего ПК» на декабрьской «Компьютерной ярмарке Intel и Samsung», привлекла пристальное внимание посетителей. Действительно, такого красивого космоса, таких огромных и детально выполненных кораблей мы еще никогда не видели – в плане графики в своем жанре (в котором, кстати, стóящих игр в последнее время и не было) Frozen Systems вне конкуренции. Читатели журнала могут ознакомиться с данным техно-демо – оно помещено на ДПК-CD.

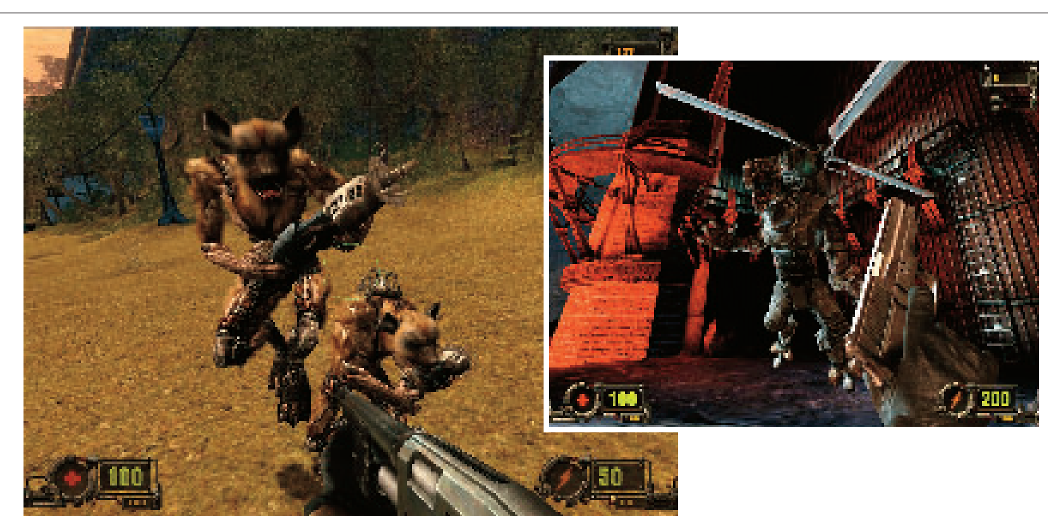
Стоит учесть, что в декабрьском демо мы видим старые модели космических кораблей. Теперь крейсера, громадные линкоры и колоссальные станции стали еще более детальными и красивыми. Благодаря модульной технологии, применяемой в Abyss Lights, сборка кораблей одной расы происходит довольно просто, и игрокам будет позволено перед каждой миссией несколько перестраивать свой истребитель. Напомню, что по геймплею Frozen Systems – аркада, так что никакого менеджмента щитов, управления звеном и других сложностей здесь не предвидится – только многочисленные и разнообразные драки в космосе. Кстати, хотя игра линейная, а количество миссий строго задано, благодаря системе генераций боевой ситуации replayabillity у «Замороженных миров» должен быть весьма высок. Нам обещают, что при одних и тех же основных заданиях общий рисунок миссий будет изменяться при повторном прохождении. Но главное новшество в игре... появление человека. Напомним, что ранее в проектах Abyss Lights участие человеческой цивилизации не предусматривалось, впрочем, и здесь это всего лишь один ее представитель – главный герой.

Стоит отметить, что компания несколько перестроила схему управления проектом: четче структурировала взаимодействие отделов и более реалистично оценила сроки его окончания. Теперь релиз запланирован на середину 2006 г.

Abyss Lights продолжает весьма успешно заниматься и аутсорсингом (нам удалось оценить работу над дизайном уровней в игре про Астерикса и Обеликса). Кроме того, новая область интересов компании – создание контента, а в планах и издание богато иллюстрированных ежемесячных журналов для детей (совместно с французским издательством). Смотрит Abyss Lights и в сторону рынка игр для мобильных телефонов, тем более что некоторый опыт работы в этом сегменте у них уже имеется.

Action Forms

Компания Action Forms
Город Киев
Год основания 1995
Количество сотрудников 25 человек
Игры Chasm: The Rift; Carnivores; Carnivores 2; Carnivores: Ice Age
Проекты (дата выхода) Vivisector: Beast Inside (II квартал 2005); «Остров сокровищ» (II квартал 2005); Full Metal Bra (н/д)
Web-сайт www.action-forms.com



Проект Vivisector, начатый одной из старейших украинских игровых компаний Action Forms еще в конце 2001 г., наконец-то подходит к завершению. Буквально через два месяца (19 мая) он должен уйти в печать, и нам выпала возможность почти полтора часа поиграть в бета-версию «Вивисектора».

Общее впечатление от процесса можно считать положительным. Игра на начальных уровнях радует огромными открытыми пространствами, чуть дальше – циклопическими сооружениями, а ближе к середине – еще и детальными интерьерами подземных комплексов и заводов. Но большой срок разработки вышел «Вивисектору» боком. Наряду с очень тщательно выполненными моделями и зданиями здесь остались элементы, созданные еще пару лет назад, – им явно не хватает полигонов и лоска, который есть на последних уровнях игры. Вместе с интересными технологиями генерации меха животных, имитации горячего воздуха и взрывной волны, а также расчленяемыми моделями противников применяются несколько устаревшие методы наложения текстур на наклонные поверхности. Одним словом, игра выглядит неоднородной. Возможно, кое-что еще получится подправить к дате релиза, но глобальных изменений, скорее всего, не произойдет. Впрочем, как мы уже не раз говорили – самая современная графика не спасет игру с неинтересным геймплеем. Именно на игровой процесс и сюжет сейчас делают ставку в Action Forms.

Собственно сюжет игры полностью изменился, появились интересные повороты и отсылки к ранее происходившим событиям, во время прохождения вам придется несколько раз переосмысливать ситуацию на загадочном тропическом острове и даже менять отношение к вашим бывшим противникам. Сюжет в «Вивисекторе» подается в виде многочисленных роликов и скриптовых сценок.

Динамичный геймплей нам понравился, но не будем скрывать: он пришелся нам по душе еще на ранних стадиях разработки игры. Хотя теперь в проекте Action Forms намного меньше разудалой стрельбы в стиле Serious Sam, «Вивисектор» стал ближе к классическим шутерам старой формации. Впрочем, детальный разбор полетов не за горами, подождем близкого уже релиза.

Кстати, скоро уходит в печать и рисованная адвентюра «Остров сокровищ» по мотивам знаменитого мультфильма Давида Черкасского. Графика этого проекта очень хорошо передает атмосферу мультика. Еще одна игра, которой занимается Action Forms, пока что не анонсирована, и авторы еще не готовы продемонстрировать ее широкой публике – это шутер под рабочим названием Full Metal Bra.

Deep Shadows

Компания Deep Shadows
Город Киев
Год основания 2001
Количество сотрудников 25 человек
Игры нет
Проект (дата выхода) «Xenus: Точка кипения»/(II квартал 2005)
Web-сайт www.deep-shadows.com





Редакция «Домашнего ПК» завалена письмами читателей, которые интересуются, что происходит с action/RPG Xenus. Спешим успокоить поклонников этой игры: проект находится на финишной прямой и в течение двух месяцев должен уйти в печать.

В прошлогоднем материале мы тоже говорили, что игра практически завершена, однако оптимистичным прогнозам не суждено было сбыться. Причина такова: огромное количество уточнений и пожеланий со стороны западного издателя Xenus, компании Atari, привело к значительным изменениям, что в свою очередь потребовало нового этапа тестирования и устранения ошибок. Хотя все обещания, данные в начале работы над проектом, авторы выполнили.

Из вынужденных нововведений в западной версии стоит упомянуть изменение названия (в английском варианте – Boiling Point: Road to Hell), смену главного героя и героини, из-за которой и разгорелся весь сыр-бор, а также страны, где происходит действие игры (теперь это не Колумбия, а выдуманное латиноамериканское государство). Выкорчевыванию подверглись наркотики (в западной версии – адреналин), появились неубиваемые дети и женщины, исчезла революционная и пропагандистская символика со стен и многое другое.

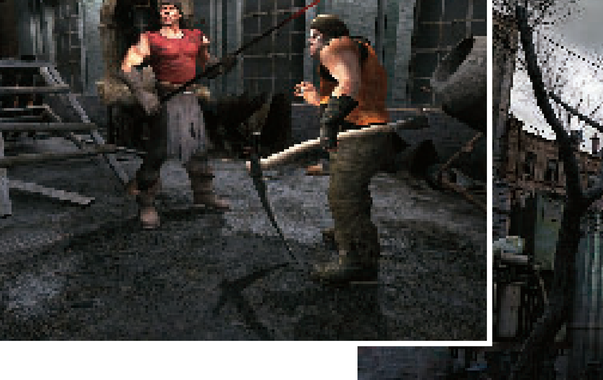
К нашему счастью, геймлей издатели не тронули. Нас по-прежнему ожидает sand-box в стиле Morrowind, полная свобода действий, возможность использовать разнообразные транспортные средства, богатый выбор оружия, интересная ролевая система и другие вкусности.

Воспользовавшись тем, что игра практически готова, мы на полтора часа засели за Xenus. В целом исследования тропических джунглей не-Колумбии нас удовлетворили. Выпавшие нам задания весьма интересны, мир игры живет своей жизнью, враги достаточно умны, а огромный уровень действительно огромен. Вот графика, к сожалению, не вызывает тех слез умиления, что пару лет назад, но, в принципе, выглядит на твердую четверку. Стоит заметить, что на Normal играть в Xenus очень сложно. Мало того, что ваши враги перманентно устраивают засады на дорогах, так еще и джунгли кишат различной опасной живностью, в том числе и двуногой, в небе постоянно барражируют вертолеты, а бои в жарких точках не утихают ни на секунду. Впрочем, авторы говорят, что вполне реально пройти игру, балансируя на грани между враждующими фракциями.

Digital Spray Studios

Компания Digital Spray Studios
Город Киев
Год основания 2001
Количество сотрудников 16 человек
Игры нет
Проект (дата выхода) You are EMPTY/(конец 2005 – начало 2006)
Web-сайт www.digitalspray.com





Отрадно, что многие украинские студии наконец-то поняли: не графикой единой живы игры, и стали обращать внимание на геймплей. Впрочем, в случае с You are EMPTY киевской Digital Spray Studios графическая (кстати, весьма впечатляющая) часть проекта уже практически закончена. Город победившего социализма отстроен почти целиком, населяющие его... существа обрели тела и голоса. Осталось только оживить этот город, над чем сейчас и работают сотрудники студии.

Однако начнем мы все равно с рассказа о графике. Нам удалось посмотреть некоторые уже готовые локации игры и, надо сказать, увиденное поражает воображение. Город, составленный из зданий старого Киева, выглядит гнетуще и смутно знакомо. Дело в том, что многие строения в You are EMPTY хорошо известны жителям столицы Украины, но, собранные вместе, они становятся аллегорией Киева сталинских времен. Памфлетом, вызывающим не смех и не гнев, а светлую ностальгию, приправленную толикой ужаса. Сочетание очень оригинальное. Есть здесь и собственный Андреевский спуск, и Крещатик, и Оперный театр, и промзона, и вокзал. Все узнаваемо и гротескно. Кроме того, имеются загородные уровни – пресловутый колхоз, карьер и т. д. Браво архитекторам Digital Spray, заслуженная Сталинская премия обеспечена.

Отлично смотрятся и персонажи, теперь они уже анимированы и разговаривают на своем тарабарском языке. К слову, в игре масса забавных сценок с участием монстров-мутантов. Пара таких скриптовых эпизодов есть на двух первых уровнях You are EMPTY, которые в скором времени предстанут перед публикой в виде играбельной демо-версии. Это локации «Дурдом» и «Андреевский спуск».

Как мы уже говорили, на данный момент проект находится на стадии создания геймплея. Уже сейчас понятно, что он вряд ли будет похож на бесшабашный action в стиле Serios Sam, скорее станет напоминать Half-Life. Врагов на уровнях будет немного, а периодически придется выполнять простенькие квесты. Кстати, добыча новых видов оружия, брони и т. д. станет одним из дополнительных заданий.

Отдельно хочется сказать о музыкальном наполнении игры. Еще на прошлой КРИ музыка из You are EMPTY впечатлила редакторов «ДПК». Это интересная смесь из советских маршей 30–50 гг., рок-аранжировок и синтезированных мелодий.

Авторы планируют закончить свою работу к концу этого года. Хотя загадывать не стоит. You are EMPTY достаточно сложный проект, так что дата релиза может быть и перенесена.

DIOsoft

Компания DIOsoft
Город Киев
Год основания 2002
Количество сотрудников 35 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) «Пираты XXI века» (2006); «Тактика пейнтбола» (н/д)
Web-сайт www.diosoft.com

Компания DIOsoft широко известна в узких кругах любителей пейнтбола как разработчик серьезного программного комплекса для поклонников этого вида спорта. Впрочем, нашим читателям DIOsoft интересна в первую очередь своим проектом «Пираты XXI века».

На первый взгляд «Пираты» очень сильно напоминают популярную FPS Far Cry. И неудивительно, ведь здесь действие также происходит на тропических островах. Впрочем, это единственное сходство. В продукте DIOsoft нет места мутантам, секретным экспериментам и суперсолдатам. Вместо этого – вполне правдоподобные бандиты, современные корсары и американский спецназ, который с ними борется. Главный герой оказывается в самом центре вооруженного конфликта между тремя сторонами и, традиционно, вынужден присоединиться к одной из них, чтобы уцелеть. В отличие от множества похожих ситуаций в других играх, в «Пиратах XXI века» игрок сам решает, кто ему больше по душе (или, скорее, менее противен). Соответственно изменяются задания, вооружение, сюжет и даже трактовка достаточно очевидных, казалось бы, событий.



Но было бы ошибкой считать «Пиратов» банальной стрелялкой. Несмотря на то что сами разработчики всячески открещиваются от аналогий с сериалом GTA, именно он приходит на ум, когда смотришь на игру. Ведь наш персонаж может не только отстреливать врагов, но и водить различные машины, катера, водные мотоциклы и плавать с аквалангом. В «Пиратах XXI века» часть миссий будет связана с погонями (в том числе и на воде), скрытым проникновением и даже подводной охотой. И вообще, вместо классических коридоров здесь реализован целый архипелаг, по которому можно свободно перемещаться в поисках заданий и приключений. Отдельного упоминания заслуживает наличие подводных миссий, совершенно уникальных для подобного жанра.

Визуальная сторона игры поражает. Вода – лучшая из всех, виденных нами в шутерах, и лишь грядущие PT Boats от «Акеллы» могут с нею потягаться. Модели и анимация персонажей выше всяких похвал, особенно нас впечатлили колоритные местные жители. DIOsoft применяет оригинальную технологию генерации людей, так что, надеемся, в игре не будет армий клонов, как это часто случается в других проектах.

Игра должна выйти в конце 2005 – начале 2006 г., что представляется нам вполне реальным.

Electronic Paradise

Компания Electronic Paradise
Город Киев
Год основания 1995
Количество сотрудников 17 человек
Игры «Трое из Простоквашино: В поисках клада»
Проекты (дата выхода) «Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту» (2005); Wehrwolf (н/д), «Отель "У погибшего альпиниста"» (конец 2005)
Web-сайт www.ep.com.ua



Наше посещение «Электронного Рая» практически совпало со знаменательным событием – отправкой уже готовой игры о дяде Федоре и его друзьях в ОТК издателя – российской компании «Акелла». Поэтому вполне вероятно, что к тому времени, как будет отпечатан этот номер ДПК, веселая и красочная адвентюра «Трое из Простоквашино: В поисках клада» уже появится в магазинах.

Учитывая культовый статус обитателей деревни, «Акелла» задумала целый игровой сериал, в который войдет не менее пяти эпизодов. Само собой разумеется, что реализация этих наполеоновских планов поручена команде Electronic Paradise. Судя по увиденным нами фрагментам из второй игры «Путешествие на плоту», локации и модели персонажей будут лучше проработаны. По словам руководителя студии Сергея Мелихова, увеличится количество локаций, а сюжет обеспечит более длительное время геймплея. Кстати, в создании простоквашинского сериала «Электронному Раю» помогает харьковская компания Dereza.

Опыт мировой игровой индустрии свидетельствует о том, что большой популярностью пользуются сборники мини-игр для самых маленьких с декорациями и героями популярных мультиков. И в этом смысле «Простоквашино» не станет исключением. Уже готовятся две подобные подборки.

Дети – наше будущее, но о взрослых игроках тоже забывать нельзя. Им Electronic Paradise адресует оригинальную адвентюру по мотивам повести братьев Стругацких «Отель "У погибшего альпиниста"», издавать которую собирается все та же «Акелла». Руководитель проекта Андрей Авилов рассказал нам, что работы над «Отелем» ведутся уже около 5 месяцев. Концепция и сюжет строятся с учетом того, что игра будет ориентирована не только на наших пользователей, знакомых с творчеством АБС, но и на зарубежную аудиторию. Кстати, первая публичная демонстрация «Отеля» на Западе ожидается на E3.

И, наконец, военный шутер Wehrwolf. За время, прошедшее с нашей последней публикации, проект претерпел серьезные изменения. Он теперь использует новый движок. Сценарий также был сильно переделан. Противников нашего героя, носящего имя легендарного советского разведчика Николая Кузнецова, снабдят AI, обеспечивающим их командное мышление. Интересно, что атмосфера игры построена на контрастах: жуткая бойня, взрывы, куски мяса и кровища на фоне прекрасной украинской природы.

Frogwares

Компания Frogwares
Город Киев
Год основания 1995
Количество сотрудников 35 человек
Игры «Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток»; «Путешествие к центру Земли»; «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки»; «Щелкунчик»
Проекты (дата выхода) 80 days (2005); еще одна игра о Шерлоке Холмсе (н/д)
Web-сайт www.frogwares.com

После того как «Тайна серебряной сережки» с участием гениального сыщика Шерлока Холмса увидела свет, франко-украинская компания Frogwares сосредоточила усилия на своем, пожалуй, самом амбициозном проекте с кодовым названием «Вокруг света за 80 дней», или просто «80 дней». Как видите, традиция использовать в качестве источника вдохновения классику мировой приключенческой литературы и чередование Конан Дойла с Жюлем Верном пока не нарушается.



Но, как и в предыдущих случаях, сюжет игры не имеет ничего общего с оригиналом. Используется лишь сама идея о кругосветном путешествии за установленный срок. По словам руководителя компании Ваеля Амра, в изобразительном решении будут сочетаться жюльверновские представления о развитии технологии и элементы художественного стиля «арт нуво».

Согласно сюжету, главный герой игры Оливер (а вовсе не Филеас Фогг) должен собрать документы, которые позволят его дяде доказать, что именно он является автором нескольких эпохальных изобретений. Для выполнения этой задачи парню придется обогнуть земной шар, поскольку дорогой дядюшка в молодые годы был весьма непоседлив и успел побывать в самых дальних местах нашей планеты.

Естественно, полный маршрут кругосветного путешествия Оливера невозможно вместить в компьютерную игру, поэтому авторы сценария и разработчики остановились на четырех великолепных городах, которые сами по себе можно назвать архитектурными памятниками, – Бомбей, Сан-Франциско, Йокогама, Каир. Передвигаться между ними герой будет на громадных транспортных средствах (корабль, поезд и дирижабль), нарисованных в классическом жюльверновском стиле.

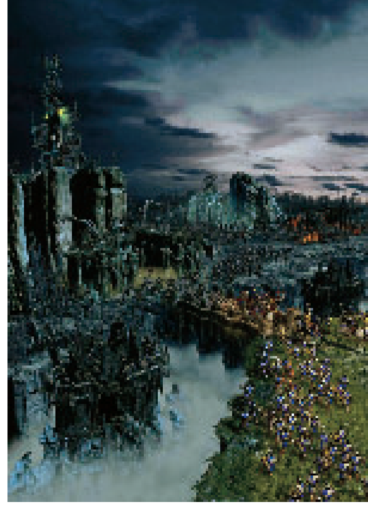
Ваель Амр утверждает, что по масштабам игрового мира «80 дней» не будет иметь аналогов среди конкурентов-адвентюр. Кстати, говоря о жанре, он использовал термин real time adventure. И здесь как раз будет уместным упомянуть о том, что «80 дней» основывается на совершенно иных технологиях, нежели предыдущие проекты студии. Мир, по которому путешествует Оливер, смоделирован в полном 3D, реализуются чередование циклов день-ночь и изменения погоды. Нетрудно догадаться, что игра базируется на новом движке, разработанном внутри компании.

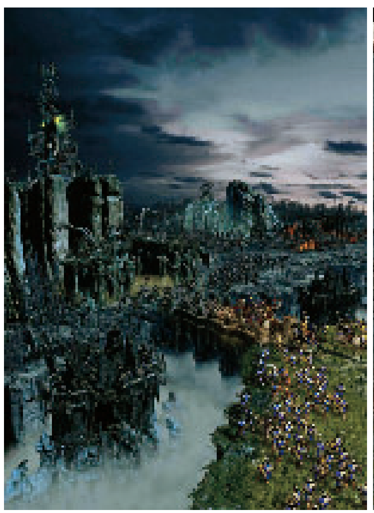
Уникальным для жанра адвентюры является и наличие ресурсов, необходимых для нормального функционирования персонажа. Для поддержания жизненной энергии Оливеру потребуются пища и сон, ну а время в качестве ресурса – это уже совсем интересно.

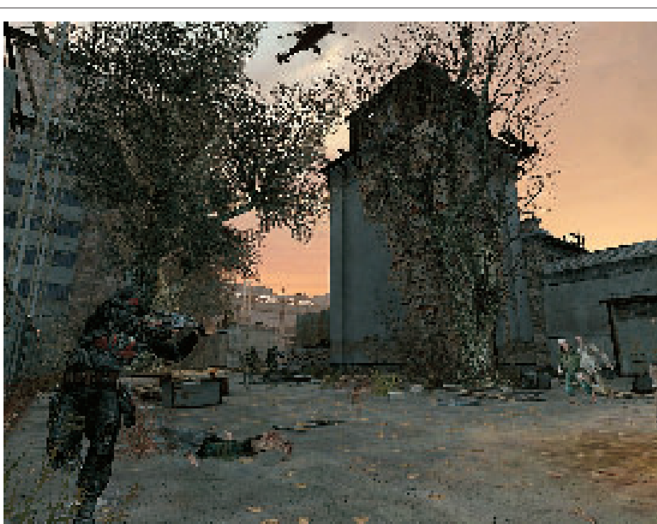
Остается добавить, что по планам финишную ленточку проект должен пересечь в июле сего года, а его издателем на территории СНГ станет «Бука».

GSC Game World

Компания GSC Game World
Город Киев
Год основания 1995
Количество сотрудников 120 человек
Игры «Казаки: Европейские войны» + 2 дополнения; Venom; HoveRace; «Завоевание Америки» + дополнение; FireStarter; «Александр»; «Казаки II: Наполеоновские войны».
Проекты (дата выхода) S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (when it is done); «Герои Уничтоженных Империй» (начало 2006)
Web-сайт www.gsc-game.com

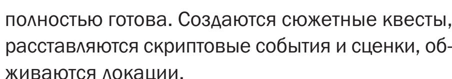


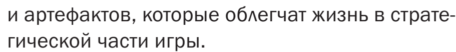




Один из самых ожидаемых проектов GSC Game World – стратегическая игра «Казаки II: Наполеоновские войны» – ушла в печать буквально на днях. Ее обзор вы можете прочитать на с. 104, а мы расскажем о других играх компании, находящихся на стадии разработки.

В первую очередь наших читателей, очевидно, волнует судьба самого громкого украинского шутера S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Спешим успокоить – работы ведутся полным ходом, поддержка DirectX 9 практически готова (правда, посмотреть ее «вживую» нам не удалось), искусственный интеллект уже функционирует. Мы также смогли увидеть в действии главное новшество игры – систему симуляции жизни. Честно говоря, за тот небольшой промежуток времени, что мы видели S.T.A.L.K.E.R., сделать какие-либо выводы нельзя, хотя некоторые непрогнозируемые даже авторами ситуации, созданные этой системой и существенно влияющие на геймплей, мы заметили. Сейчас в GSC Game World идет напряженная работа именно над игровым процессом S.T.A.L.K.E.R., вся графическая часть проекта уже полностью готова. Создаются сюжетные квесты, расставляются скриптовые события и сценки, обживаются локации.





Еще один интересный проект GSC – сериал «Герои Уничтоженных Империй» (Heroes of Annihilated Empires). Название рабочее и, как видно, составлено из частей заголовков трех популярных стратегических серий. Задуманная компанией трилогия представляет собой RTS в фэнтези-мире, где используются магические заклинания. Традиционно для GSC на поле брани сойдутся многие тысячи солдат – игры в меньшем масштабе разработчики просто не делают. Впрочем, в этом проекте есть еще и RPG-часть, где герои будут бродить в гордом одиночестве, истребляя толпы нежити в поисках заклинаний и артефактов, которые облегчат жизнь в стратегической части игры.

Сюжет развивается на протяжении всех трех эпизодов, и в каждом из них игрока ожидает несколько сюрпризов, но подробности мы раскрывать не будем, чтобы не испортить удовольствие. Скажем только, что война эльфов и нежити перерастет в глобальный конфликт с участием совершенно неожиданных для сказочного мира войск.

Визуальное решение достаточно традиционно для GSC – плоские солдаты, трехмерный ландшафт и массивные юниты вроде гигантов или боевых орудий. Первая серия ожидается уже к началу следующего года, а пока любителям стратегий есть чем себя занять – ведь «Казаки II» поступят в продажу 4 апреля.

MindLink Studio

Компания MindLink Studio
Город Киев
Год основания 2003
Количество сотрудников 19 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) Telladar Chronicles: Reunion (заморожен); Telladar Chronicles: Decline (конец 2005 – начало 2006)
Web-сайт www.mindlinkstudio.com



К сожалению, а может быть, к счастью, проект киевской студии MindLink – глобальная стратегия Telladar Chronicles: Reunion с боевой частью в стиле Total War – отложен до лучших времен. После консультаций с издателем, российской Game Factory Interactive, MindLink решила приостановить работу над Reunion и объявила о новом проекте – тактической стратегии Telladar Chronicles: Decline.

Сюжетно игра предваряет Reunion. В ней рассказывается о событиях, предшествующих распаду Тэлладарской империи, и предлагается взглянуть на причины, приведшие к противостоянию, с разных точек зрения. Кстати, как обещают разработчики, некоторые из действующих лиц Decline потом встретятся нам в Reunion.

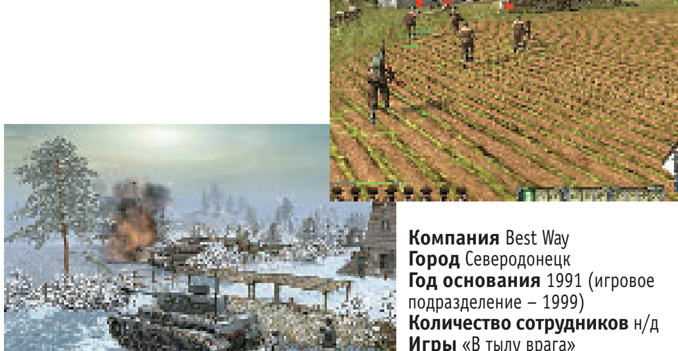
В первую очередь авторы решили отказаться от глобального стратегического режима, разбив игру на миссии. В трех кампаниях общей продолжительностью 30 миссий нам предстоит управлять войсками восьми разных рас и народностей, втянутых в конфликт. Сюжет кампаний будет перекликаться, в войну окажутся втянуты новые участники и постепенно перед нами предстанет общая картина конфликта. Между уровнями на полученный в боях престиж мы сможем нанимать новые войска, улучшать уже существующие, менять им оружие и амуницию. Такая система чем-то напоминает wargame типа Panzer General.

Под шумок, связанный с тотальным редизайном проекта, в MindLink перебрали игровой движок, который стал еще краше, чем прежде. К лучшему изменилась внешность бойцов враждующих армий – им добавили полигонов, придав более солидный и яркий вид. Линейки солдат и боевых животных (а это не только лошади) разных рас, продемонстрированные нам разработчиками, впечатляют.

По геймплею миссии Decline ничем не отличаются от тактических сражений Reunion. Никакой экономики, огромные отряды (до 40 полков по 100–300 «человек» в каждом), влияние типов построений и фланговых маневров на мораль войск и прочее и прочее – почти как в Rome: Total War, за одним исключением. Перед нами фэнтези – так что на поле боя выйдут маги. Кроме того, в некоторых миссиях можно будет применять ритуалы – глобальные заклинания, способные серьезно изменить соотношение сил.

В MindLink настроены решительно и планируют закончить проект к концу 2005 г. Честно говоря, мы не разделяем оптимизма разработчиков и считаем более реальной датой релиза весну–лето 2006 г.

Best Way



Компания Best Way
Город Северодонецк
Год основания 1991 (игровое подразделение – 1999)
Количество сотрудников н/д
Игры «В тылу врага»
Проекты (дата выхода) «В тылу врага 2» (н/д)
Web-сайт нет

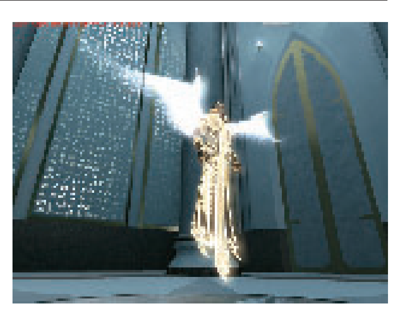
В прошлом году единственной украинской игрой, пробившейся на верхушки международных чартов, оказалась великолепная стратегия о Второй мировой войне от северодонецкой компании Best Way. Кстати, она же получила и массу наград от российских игровых изданий, в том числе, как это ни смешно, титул «Лучшая российская игра».

Неудивительно, что сразу же после выхода игры было решено взяться за дополнение, в процессе работы над которым авторы поняли, что по количеству задумок и нововведений новый проект тянет на сиквел, а не аддон. О «В тылу врага 2» пока что известно очень немного. Из новинок планируется: управление войсками в составе отрядов; улучшенный интеллект противников и ваших солдат; массовые рукопашные бои (!); свободная камера с возможностью приближаться к земле; зимние карты. Игра будет использовать усовершенствованный движок первой части. А над сценарием «В тылу врага 2» снова работает известный украинский фантаст Александр Зорич.

Несмотря на то что информации о новом проекте Best Way пока немного, мы почему-то абсолютно уверены – все у ребят выйдет как надо. В конце концов, первая часть им более чем удалась.

Boolat Game Development Company

Компания Boolat Game Development Company
Город Донецк
Год основания 1999
Количество сотрудников 30 человек
Игры «Смертельные Грезы»; «Тормозилки»
Проекты (дата выхода) Age of Angels (2006); «Codename: Tunnelling 2» (н/д)
Web-сайт www.boolat.com



В прошлом году мы писали о планах «Булата» выпустить оригинальную RPG «Северные миры» и продолжение гоночной аркады «Тормозилки». Однако на данный момент первый амбициозный проект заморожен, второй находится в ожидании финансового покровителя, а компания занимается абсолютно новой игрой под кодовым названием Age of Angels. Информации о ней пока совсем немного, что в принципе неудивительно – AoA официально еще не анонсирована.

Она представляет собой слэшер от третьего лица в довольно оригинальной вселенной. Достаточно того, что главный герой – ангел, так что, полагаем, и противники будут ему под стать. Первые арты поражают уникальным дизайном – похоже, художники «Булата» вдохновлялись древнеегипетской культурой. Ни о точной дате выхода, ни о сюжете или персонажах данных пока нет.

Кроме игр для больших ПК и замечательнейших локализаций (о них в соответствующем разделе), компания занимается играми для телефонов и имеет собственное издательство. В частности, сейчас мобильное подразделение «Булата» работает над созданием трехмерной стратегии о Второй мировой войне, а «Издательство Булат» уже успело выпустить три своих первых продукта, среди которых танковый симулятор «Т-72. Балканы в огне». В планах – издание новых игр, а также финансирование сторонних разработок.

Boston Animation

Компания Boston Animation
Город Киев
Год основания 1997
Количество сотрудников 50 человек
Игры Richard Scarry's Busytown: The Best Christmas Ever; Richard Scarry's Busytown 2000; M&M's: The Lost Formulas; Shell Shocked; Bumper Wars; Darkened Skye для PC и GC; TONKA Firefighter; World Poker Championship; Scrabble
Проекты (дата выхода) Chris Moneymaker World Poker Championship (весна 2005); командный action в средневековом сеттинге (н/д); сборник мини-игр для Disney Interactive (н/д); Hellstone (моб.) (н/д)
Web-сайт www.bostonanimation.com



Сразу же предупредим, что в нынешней сводке о состоянии дел в кузнице кадров отечественной игровой индустрии, как нам ни жаль, не будет ни слова о «Шамане». По разным причинам этот проект пока заморожен, а его окончательная судьба будет решена лишь после того, как завершатся переговоры с потенциальными издателями.

Но технологии, созданные в процессе работы над «Шаманом», постоянно совершенствуются. Свое дальнейшее развитие они получили в весьма интересном и визуально красивом средневековом командном боевике, который чем-то напоминает Battlefield, но с мечами, луками, осадными машинами и прочими атрибутами тех времен. Наша идея о разработке на основе движка «Шамана» симулятора охоты, похоже, также будет воплощена в жизнь.

А знаете ли вы, что продукт, к которому команда Boston Animation приложила свои таланты, несколько недель не покидал первую десятку американских чартов. Это World Poker Championship. Издателям настолько понравилась работа «Бостона», что они тут же выдали заказ на следующую серию, которая вот-вот выйдет под «лицензионным» названием Chris Moneymaker's World Poker Championship.

BTE Soft

Компания BTE Soft
Город Киев
Год основания 2003
Количество сотрудников 12 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) Spellbook (2006)
Web-сайт www.btesoft.com



В прошлогоднем отчете о визитах к украинским игроделам вы впервые познакомились с этой перспективной компанией. Тогда мы писали, что ее первый проект только-только вышел из стадии pre-production.

Напомним, что Spellbook задумана как яркая сказочная аркада с элементами адвентюры. Причем платформенные интересы разработчиков не ограничиваются только лишь ПК, ведь консоли для аркад, можно сказать, дом родной. Поэтому в перспективе вырисовываются и версии для PS2 и Xbox. Кстати, в декабре BTE показывала свои наработки в Лионе на Game Connection. По словам руководителя команды Вячеслава Богрова, они получили хорошие отзывы как от потенциальных издателей, так и от производителей игровых систем, в том числе от Sony Computer Entertainment.

Надо сказать, что первоначальное намерение делать игру на основе инструментария RenderWare было пересмотрено, и теперь она обрела свой собственный движок, разработанный программистами команды.

Кстати, ребята нацеливаются на очень высокие стандарты качества и называют своими ориентирами хиты уровня Jak & Dexter. Что ж, побегав вместе с главной героиней по одной из локаций, мы пришли к выводу, что BTE под силу многое. Будем надеяться, что она не подведет.

Crazy House

Компания Crazy House (до 2002 г. «Дядюшка Рисёч»)
Город Харьков
Год основания 1996
Количество сотрудников 30 человек
Игры(дата выхода) «Т-72: Балканы в огне»; «Вий: История рассказанная заново»
Проекты «Убойное дело» (март 2005); «Жюль Верн: Войны Изобретателей» (не объявлена)
Web-сайт www.crazyhouse.ru



Совсем недавно в «ДПК», № 1–2, 2005 мы уже подробно рассказывали о новых проектах харьковской студии Crazy House, так что сейчас просто опишем текущее положение на фронтах.

Аркадный шутер в стиле Crimsonland, ориентированный в первую очередь на мультиплеерные баталии Kill Deal и получивший для рынка СНГ название «Убойное дело», уже завершен. В тот момент, когда писались эти строки, мастер-диск уже ушел к издателю, компании «ИДДК». Так что ждите обзора в следующем номере.

Что же до необычной RTS «Войны Изобретателей», то работы над ней еще только начались и загадывать дату готовности проекта в Crazy House пока что не хотят.

Напомню, что основа этой steam-punk-стратегии в мире Жюля Верна – система конструирования юнитов, позволяющая добиться огромного разнообразия техники и выбрать свой собственный стиль прохождения игры и тактические приемы, комбинируя различные элементы машин. Еще одна особенность игры – оконный интерфейс. Экран можно разделить на зоны, благодаря чему можно одновременно вести и контролировать боевые действия в нескольких местах карты.

Отдельно нужно упомянуть о видеовставках. Они будут выполнены в стиле старого доброго C&C – с участием живых актеров, а это значит, что прохождение кампании станет похоже на увлекательный интерактивный фильм.

Dereza Production Studio

Компания Dereza Production Studio
Город Харьков
Год основания 2002
Количество сотрудников 12 человек
Игры «Репка»
Проекты (дата выхода) «Маша и медведи» (II квартал 2005)
Web-сайт www.dereza.com



Харьковская компания Dereza с самого начала ориентировалась на создание детских игрушек – квестов, наполненных разнообразными развивающими аркадками и логическами головоломками. И, надо сказать, они у них великолепно получаются. Не зря же Electronic Paradise именно «Дерезу» пригласила помогать им делать фоновые анимации для проектов о «Простоквашино».

Первый детский квест «Дерезы» по мотивам классической «Репки» вышел в России еще в 2003 г. и в скором времени, даст бог, будет издан и в Украине. Не пропустите этот замечательный, очень яркий и забавный проект, который наверняка понравится не только вашим детям, но и вам самим. От привычной нам «Репки» в нем осталась лишь общая канва, а большое количество великолепной анимации и мини-игры не дадут вам заскучать.

В таком же ключе будет сделана и новая игра «Дерезы» – «Маша и медведи», вот только выглядит он покрасивей, а уж вступительный ролик, который нам удалось посмотреть, просто поражает. Авторам впору снимать собственные рисованные мультфильмы. Даже то, что уже готово, совершенно не стыдно показывать по телевизору. Работа над игрой заканчивается, и уже скоро мы надеемся написать о полной версии этого проекта.

DVS

Компания DVS
Город Николаев
Год основания 2000
Количество сотрудников 10 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) «Восхождение на трон» (конец 2005)
Web-сайт www.dvshome.com

Николаевская компания DVS продолжает разработку своего real-time/пошагового стратегически/ролевого проекта «Восхождение на трон». Демо-версия, показанная на «Новогодней компьютерной ярмарке Intel и Samsung», позволяет нам с полной уверенностью заявить: «Верной дорогой идете, товарищи». В декабрьском демо можно было совершенно спокойно поучаствовать в тактических пошаговых драках, немного побегать по новым локациям и оценить внешний вид игры.

Надо сказать, что за прошедший год DVS значительно улучшила графику, а модели юнитов стали намного детальней. Сейчас игра находится на стадии проработки дизайна отдельных игровых зон и скриптования квестов. Из нововведений стоит упомянуть то, что у геймера появился выбор уже из трех героев. Причем у каждого свои скиллы для прокачки, а помимо общих для всех квестов, имеются и уникальные персонализированные.

Напомним, что в «Восхождении на трон» по глобальной карте вы путешествуете, как в RPG от третьего лица в реальном времени, бои же пошаговые на манер Heroes of Might and Magic. Юниты в армии героя развиваются от боя к бою. Всего же в игре свыше 90 типов войск и больше 40 заклинаний.

Meridian'93

Компания Meridian'93
Город Луганск
Год основания 1993
Количество сотрудников около 30 человек
Игры Admiral: Sea Battles, Carcassonne, Mouse Force, El Grande, Alexander: Hour of Heroes и еще почти десяток
Проекты «Волкодав» (2005)
Web-сайт www.meridian93.com



Старейшая игровая компания Украины занята сейчас созданием ролевой игры на основе грядущего российского блокбастера «Волкодав», который в свою очередь снят по одноименной книге Марии Семеновой. К сожалению, продюсеры фильма строго-настрого запретили разработчикам общаться с прессой и рассказывать какие-либо детали. Так что все, что вы прочитаете ниже, мы узнали из независимых источников, которые, возможно, не обладают абсолютно достоверной информацией. Проще говоря: поручиться за то, что это правда, мы не можем.

Проект представляет собой action-RPG с видом от третьего лица в изометрии на движке Alexander: Hour of Heroes («ДПК», № 3, 2005). В роли Волкодава игроку предстоит пройти по сюжету книги, убивая врагов, выполняя квесты и решая несложные логические головоломки. Рядом, разумеется, будут верные друзья, хорошо известные поклонникам литературного первоисточника. Как и в оригинале, магии здесь почти не будет, хотя слепец Тилорн имеет в запасе пару волшебных приемов.

Игра выйдет практически одновременно с фильмом (к его появлению, кстати, приурочены целых три компьютерные забавы), так что ждать осталось совсем недолго.

Program-Ace

Компания Program-Ace
Город Харьков
Год основания 1993 (игровое подразделение – 2001)
Количество сотрудников 100 человек (игровое подразделение – 40 человек)
Игры Interactive 3D Aquarium; Horse Cross: Steeplechase; Photo Hunter
Проекты (дата выхода) Horse Cross 3D (2005); Cowboy 3D (заморожен)
Web-сайт www.programace.com



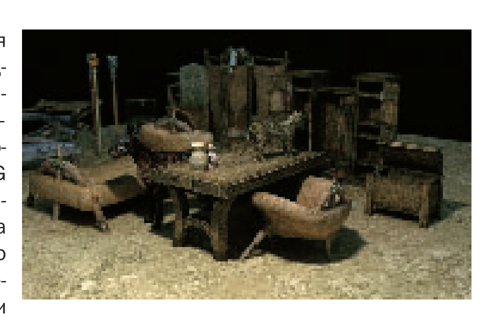
Подробно о том, что привело харьковскую компанию Program-Ace к созданию игр, вы можете прочесть в разделе, посвященном украинским мобильным проектам. Сейчас же мы кратко ознакомимся с PC-разработками фирмы.

На текущий момент у компании три законченных проекта. Первый из них – обучающая аркада для детей Photo Hunter. Как понятно из названия, ребятишкам необходимо фотографировать определенных зверей, а попутно они будут узнавать интересные сведения о животном мире. В планах – целая серия игр по различным природно-климатическим зонам. Второй завершенный проект Program-Ace – аркадный симулятор скачек с нетрадиционной системой управления Horse Cross: Steeplechase, упор в этой игре делается на мультиплеер, в том числе и split-screen. В разработке находятся полностью трехмерный сиквел скачек по пересеченной местности – Horse Cross 3D. Как ни странно, еще одна игра харьковчан, к сожалению, пока что замороженная, имеет отношение к лошадям – это симулятор ковбоя Cowboy 3D, основная особенность которого – управление большим стадом.

В ближайших планах Program-Ace – расширение компании, получение лицензии от Sony на разработку проектов для Sony PlayStation 2, создание новых игр для Nintendo GameBoy Advance и мобильных телефонов.

Rostok Games

Компания Rostok Games
Город Киев
Год основания 2001
Количество сотрудников 16 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) «Бельтион: Звезда Полынь» (заморожен); «Бельтион: Некромант» (конец 2005 – начало 2006)
Web-сайт нет



Еще одна украинская компания, которая подвергла свой проект тотальному редизайну, – Rostok Games. Мечты создать идеальную RPG оказались слишком амбициозными, только на графическую часть, по трезвым подсчетам, следовало потратить чуть ли не 10 лет работы. Поэтому авторы решили ограничиться пока что одной побочной линией, имевшейся в оригинальном сюжете, события в которой происходят намного раньше катастрофы, изменившей мир Бельтиона.

Другим стал и жанр игры, теперь Rostok Games нацелена на action/RPG с боевой частью, более близкой к файтингу. Хотя ожидать новый Blade of Darkness не стоит, авторы ориентируются на Knight of the Temple, Shade и другие подобные слэшеры. Впрочем, комбос для разных типов оружия нам уже обещали, как и наличие некромантской магии. Дело в том, что главный герой игры – послушник в Храме Смерти. Количество средств уничтожения монстров также значительно уменьшено, причем предпочтение отдается двуручному оружию.

К сожалению, в это наше посещение Rostok Games переработанный движок игры (а теперь действие будет происходить от третьего лица) нам увидеть не удалось, но разработчики обещают вскорости показать нам все красоты новой action/RPG.

Spector Studio

Компания Spector Studio
Город Киев
Год основания 2001
Количество сотрудников н/д
Игры «13-й подвиг Геракла»
Проекты (дата выхода) «Свободу попугаям» (2005)
Web-сайт www.spectorstudio.com.ua



Судя по всему, до полета блудного попугая Кеши в далекую Латинскую Америку на помощь своим собратьям осталось совсем немного времени. Напомним, что игра «Свободу попугаям» относится к числу «лицензионных», а ее главный герой известен по книжкам Александра Курляндского и популярному мультсериалу.

Руководитель студии Константин Булатников показал нам вступительный ролик, из которого становится ясным, каким оригинальным способом добрался Кеша до Бразилии, познакомил с главным злодеем Нон-Мортосом, несколько напоминающим нашего Кощея Бессмертного, провел небольшую экскурсию по тем локациям, которых мы раньше не видели.

Кроме доводки игры «Свободу попугаям» до релизной кондиции, ребята из Spector Studio занимаются сейчас весьма оригинальной исследовательской деятельностью – изучением возможности создания игр для обычных бытовых DVD-проигрывателей и портирования на эту платформу уже существующих адвентюр.

UCT

Компания UCT
Город Киев
Год основания 1991 (игрового подразделения – 2003)
Количество сотрудников 15 человек (игры – 6 человек)
Игры нет
Проекты (дата выхода) StarMaster Online (конец 2005)
Web-сайт www.starmaster.su



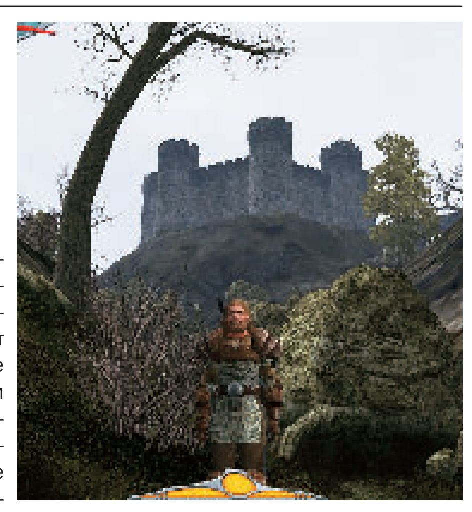
Киевская компания UCT продолжает работу над своим MMOG-проектом под названием StarMaster Online. Почти весь прошедший год авторы посвятили усовершенствованию наземной части игры. Напомню, что StarMaster – это многопользовательская онлайновая RPG, которая предложит два совершенно разных типа геймплея: аркадные космические бои в стиле Descent Freespace (своеобразный шутер в открытом пространстве) и классическую ролевую sci-fi-игру с изометрической проекцией на поверхности планет и орбитальных станциях.

Именно над наземной частью сейчас активно работают в UCT. По сравнению с прототипными уровнями, которые мы видели год назад, показанные нам новые локации могут похвастаться намного большими размерами, усовершенствованным графическим движком, появлением монстров, различными типами доспехов и оружия персонажей и переработанной ролевой системой. Визуально эта часть игры очень напомнила нам незабвенную Anarchy Online (без дополнений).

В планах компании скорый запуск открытого бета-тестирования проекта, потом работа над пожеланиями пользователей, добавление новых локаций, в первую очередь наземных, квестов и т. д. А затем и запуск коммерческой версии MMORPG. Как нам обещали, абонплата для отечественных игроков будет совсем необременительной.

UDC

Компания UDC
Город Киев
Год основания 2002
Количество сотрудников 11 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) «Сердце вечности» (2006)
Web-сайт www.udc-game.com



Почему выключили воду в великолепном водопаде, с которого, собственно, чуть больше двух лет назад начиналось наше знакомство с «Сердцем вечности»?! «Не беспокойтесь! Это временное явление. Ведутся ремонтные работы. Виновные наказаны», – успокоил нас руководитель компании UDC.

Год, минувший с момента последней публикации, прошел в трудах праведных. Уже готовы все виды оружия, реализована система одевания-раздевания персонажа, оттачиваются ролевые и боевые компоненты. Приятная новость ожидает любителей реализма: доспехи защищают то, что защищают, оружие попадает туда, куда попадает!

Что касается тех элементов геймплея, о которых мы узнали впервые, то, пожалуй, наиболее интересной показалась возможность, выполняя квесты, принимать ту или иную сторону в боевых конфликтах. Нам продемонстрировали сценку с нападением банды на караван гномов. Кому помогать, решайте сами. Но естественно, от исхода битвы будут зависеть дальнейшие события в игровом мире.

Кстати, гномы – самая технологичная раса в игре. В их городе функционируют метро и такси, а также действуют определенные экономические законы.

«ООО Таркос Софт»

Компания «ООО Таркос Софт»
Город Киев
Год основания 2002
Количество сотрудников 40 человек
Игры нет
Проекты (дата выхода) различные игры для корейских и американских заказчиков (н/д)
Web-сайт www.tarkos.kiev.ua



До сих пор мы ни разу не писали о «Таркос Софт» – ведь в основном компания занималась программным обеспечением, не связанным с играми. Однако сейчас ребята делают несколько весьма интересных проектов для иностранных заказчиков, на которые, несомненно, стоит взглянуть.

Так, в разработке находятся одновременно две многопользовательские игры для корейского рынка: онлайновый файтинг и онлайновое безумие в стиле Katamari Damacy. Обе предназначены для ПК, обе будут работать по подписке, пока, к сожалению, только на территории Южной Кореи. Еще «Таркос Софт» создает трехмерные игры для мобильных телефонов следующего поколения, но сейчас никакой информации о них еще нет, известно только, что выглядят они очень впечатляюще.

Кроме того, посмотрели мы и на засекреченную стратегию, которую «Таркос Софт» делает в сотрудничестве с одним из известнейших американских гейм-дизайнеров. К сожалению, ничего публиковать о ней нельзя, но идеи, положенные в основу, нам очень понравились.





И наконец, коротко о других украинских игровых компаниях, с которыми нам по тем или иным причинам не удалось пообщаться лично в течение последних месяцев.

Одесская фирма «Одиссей», хорошо известная как издатель, представляющий в Украине интересы российского «Нового диска», решила заняться разработкой. По слухам, совместно с земляками из комик-группы «Маски» они трудятся сейчас над своим первым проектом, официальный анонс которого прозвучит несколько позже. Смеем предположить, что нас ждет юмористический квест (анимированный или видео) с полюбившимися персонажами, хотя, зная креативную энергию «Масок», жанр может быть абсолютно любым.

Киевская 3A Games продолжает работать над стратегией о Второй мировой под названием «Комбат». Напомним, что основными особенностями игры были заявлены высокая реалистичность, большие уровни 20×20 км, огромное количество техники. Движок «Комбата» научился отображать смену дня и ночи, освещаемые облака, переработана была и система частиц. Параллельно увеличивается число техники и объектов в игровом мире. Выглядит, судя по скриншотам, «Комбат» неплохо, хотя до «Второй мировой» от «1С» и не дотягивает.

В атмосфере секретности протекают в киевской OSW Games Studio работы над стратегий «XIII век». Ни разработчики, ни издатели (компания «1С») не дают никаких комментариев. Виденные нами скриншоты из новой версии игры поражают кинематографичностью, хотя модели солдат в концептуально близкой стратегии Telladar Chronicles: Decline смотрятся получше. Мы обязательно постараемся приоткрыть завесу тайны и рассказать вам об этом проекте в следующем номере «ДПК».

Новообразовавшаяся киевская студия Ailen Workshop Studios трудится над тактической стратегией Born To Reign, заявлены сочетания RTS и тактики, глобальная карта, 40 тыс. юнитов в сражении (похоже, лавры GSC не дают покоя никому), очень умный AI (впрочем, эта рекламная фраза повторяется разработчиками всех стран, как мантра), реалистичные осады замка и пр. Надеемся в следующем номере поговорить об этом проекте подробнее.

Компания AW Group (Горловка) продолжает совершенствовать свою MMORPG Another World, буквально еженедельно выпуская обновления к игре, в которых исправляется баланс, добавляются новые локации, монстры, задания и предметы. Кроме того, сейчас изменяется движок игры, улучшается графика и интерфейс. Ну а в планах студии сиквел – Another World 2, где будут учтены все пожелания игроков относительно первой части игры.

Пока что хранит молчание о своих собственных больших проектах харьковская GRAVITEAM, основанная в 2004 г. выходцами из Crazy House. Фирма занимается flash-играми и работой по аутсорсингу к детским адвентюрам «Трое из Простоквашино. Путешествие на плоту» для киевской Electronic Paradise и «Путешествие Алисы» для московской Step Creative Group.

Стратегический проект Steel Squall: The Blaze of Eastern Front от киевской студии Digital Art, по нашей информации, уже достиг стадии играбельной демо-версии, но, к сожалению, разработчики несколько завязли в аутсорсинг-заказах, поэтому прогресс не так велик, как хотелось бы. В прошлом году ходили слухи, что в состав Digital Art вольется студия Digital Brain Intoxication со своей собственной игрой «Гробовщики. Месть ангелов», но подтверждения слияния мы еще не получили.

Немецко-украинская компания Maus Software (Донецк) уже почти завершила создание авиааркады Battle of Europe: Royal Air Forces, издателем которой в Америке станет Strategy First. Другие донецкие компании, IT Group и Lucky Soft, пока что не распространяются о своих новых разработках, хотя, как мы знаем, вторая из них продолжает трудиться над MMOG-проектом, подробности о котором мы сможем сообщить вам сразу после КРИ.

N_Game Studios из Днепропетровска в конце февраля закончила свой первый некоммерческий продукт «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера». Он доступен для свободной загрузки на сайте *www.legendsofallods.bip.ru*. Напомню, что для игры вам потребуется полная версия Dungeon Siege не ниже 1.10.0.1460. Сейчас студия начала работать над коммерческим проектом, хотя информацией о жанре игры и ее особенностях мы пока не располагаем.

Луганская Voodoo Dimention сейчас серьезно занимается рекламными игрушками и работает над концептом аркадной гонки по большому городу с акцентом на боевую часть и детальной системой повреждения транспортных средств. Компания продолжает выпускать и shareware-игры.

Харьковская «Класс А» завершила работы над первой частью своей стратегической саги «Мальгримия» и сейчас активно ищет возможность издать игру в Украине, а также раздумывает над продолжением проекта, планируя кардинально изменить в первую очередь достаточно отсталую графическую часть игры.

К сожалению, у нас нет никаких известий от киевской студии Bravo Interactive, сайт компании давно не обновлялся, а телефоны и e-mail не отвечают. Нет новой информации и о RPG Armageddon, создаваемой на базе пакета Dark Basic Pro северодонецкой фирмой Crow Interactive. Загадкой для нас остается и киевская Dragonfly Studio, ориентированная на аутсорсинг. Единственное, что мы знаем, – в студии работают люди, ранее сотрудничавшие с Boston Animation и Abyss Lights Studio. Не идут на контакт с журналистами и сотрудники Persha Studia (NIKITOVA Games), хотя, кроме аутсорсинга, у компании четыре собственных проекта в работе. Не удалось нам познакомиться и с недавно образованной киевской Symphony Games, обязуемся наверстать упущенное в следующем номере журнала.

Games.UA Мобильные игры

Олег Данилов



Мы регулярно пишем об отечественных разработчиках компьютерных игр, но до недавних пор почти не уделяли внимания украинским командам, создающим игровые проекты для мобильных устройств – PDA и сотовых телефонов. Впрочем, еще совсем недавно эта тема представляла для нас скорее теоретический, чем практический интерес; сегодня же в общественном транспорте, на улице, в кафе мы все чаще встречаем людей играющих. Да, в большинстве случаев это простенькие, предустановленные в мобильных телефонах Java-игрушки, но интерес к серьезным продуктам сторонних разработчиков растет буквально на глазах.

Одним словом, мы решили рассказать о нескольких украинских компаниях, создающих мобильные игры. Мы выбрали пять фирм с совершенно разными подходами к разработке и корпоративной философией, наиболее точно, по нашему мнению, отражающих современное состояние рынка игр для сотовых телефонов и КПК. Вообще же подобных компаний и групп у нас в стране очень много. Игровыми проектами для мобильных платформ занимаются и некоторые студии, засветившиеся на рынке PC-игр: Nikitova Games, Abyss Lights Studio, Boolat Game, Boston Animation, «Таркос Софт» и другие. Но начнем мы, пожалуй, с рассказа об особенностях создания entertainment-продуктов для портативных устройств.

Главное отличие мобильных проектов от PC-игр – низкая стоимость разработки (по крайней мере, в 10–20 раз ниже, чем у компьютерной игры). По сути, любой студент, знакомый с основами программирования на Java, практически без всякого начального капитала и дополнительных затрат может в течение нескольких недель создать собственную простенькую аркадку или логическую игрушку. Вообще считается, что проект начального или даже среднего уровня два человека (программист и пиксельный художник) могут сделать за полтора-два месяца. Учитывая уровень зарплат подобных специалистов в Украине, можно оценить стоимость разработки примерно в 1,5 тыс. долл. Скажем, в Европе это обошлось бы в 5–10 раз дороже.

Именно по этой причине рынок мобильных игр на Западе и в СНГ катастрофически затоварен. Сотни и тысячи похожих продуктов, созданных энтузиастами из ex-USSR и стран бывшего соцлагеря, буквально переполняют серверы контент-провайдеров и операторов мобильной связи. Это всевозможные вариации на тему классических тетрисов, арканоидов, змей, реверси и т. д. Понятно, что в такой ситуации получить прибыль нереально, поэтому самые умные и практичные из энтузиастов-студентов начинают объединяться с себе подобными и создавать более сложные проекты.

На данном этапе разработчики сталкиваются с другой проблемой. Традиционно на мобильных телефонах популярностью пользуются простенькие игры с незамысловатым геймплеем, которые могут занять вас на 10–20 минут, пока вы ожидаете автобус. С PDA ситуация несколько иная, но суть остается прежней – на карманных компьютерах играют в метро, на остановке и т. д., но очень редко дома в часы отдыха, а значит, время одного сеанса также ограничено. Но, как мы уже знаем, продать простенькие игры довольно сложно, поэтому приходится делать оригинальные проекты – симуляторы, пошаговые стратегии, аркады, приближающиеся по сложности реализации к своим компьютерным прототипам, но с сознательно упрощенным геймплеем. В данном случае стоимость и длительность разработки возрастает и может достигать 15–30 тыс. долл. при команде в 3–5 человек, занятой в течение 2–6 месяцев. Впрочем, эти цифры сильно разнятся в зависимости от компании и ее подхода к созданию игр.

Особняком стоят западные проекты для мобильных устройств, разрабатываемые по кино- и комикс-лицензии или же в качестве сателлитов к приставочным и компьютерным играм. Такой проект может стоить (в Европе и США, так как в СНГ их пока, по нашим сведениям, нет) – 100–200 тыс. долл. и длиться до 12 месяцев при команде в 10–20 человек. Впрочем, представите-

ли отечественных компаний считают, что в некоторых случаях затраты на реализацию ААА-игр существенно завышены, и в наших условиях подобные проекты должны обходиться гораздо дешевле. Сравнимы с вышеуказанными цифрами стоимость и срок разработки многопользовательской игры для мобильных телефонов – инвестиции на создание стабильной клиент-серверной системы могут быть просто огромными. Впрочем, соотношение затрат здесь такое же, как в PC-индустрии, – MMOG в 5–10 раз дороже однопользовательской игры.

Если говорить о продаже и распространении мобильных игр, то существует несколько общепринятых моделей дистрибьюции, и практически все они используются отечественными разработчиками.

Первый путь распространения – прямые загрузки и продажи игр с собственного Web-сайта. Но не надо обольщаться: для того чтобы этот метод стал приносить ощутимую прибыль, необходимо затратить немало средств и ресурсов на раскрутку сайта. Просто выложить свои игры в Интернете и стричь купоны не получится. Но при правильном проведении рекламной кампании и при достаточно большом количестве выпускаемых продуктов через некоторое время возможно превращение компании из простого разработчика игр в контент-провайдера. Самые крупные отечественные фирмы – Absolutist.com и Qplaze – в 2004 г. совершили такой рывок.

Второй, во многом родственный, путь дистрибьюции – через другие интернет-ресурсы. Здесь действует та же схема, что и для shareware-игр: существует множество подобных сайтов, как глобальных, так и локальных, делящихся по регионам, языковым группам и мобильным платформам.

Третий, и, пожалуй, самый привлекательный для разработчиков способ распространения – через операторов мобильной связи (для PDA-игр этот метод, естественно, неприемлем). Пробиться к крупному западному или даже отечественному оператору очень трудно. Огромные компании со сложной структурой несколько неповоротливы и предпочитают работать с двумя-тремя крупными контент-провайдерами, а не общаться с сотнями независимых студий. К тому же для операторов игры пока что далеко не основной вид заработка. Впрочем, по мнению аналитиков, в течение ближайших двух лет доходы от загрузки медиаконтента и оплаты трафика в многопользовательских играх займут первую графу в годовых отчетах о прибыли мобильных операторов.

Четвертый путь, близкий только что рассмотренному, – дистрибьюция через контент-провайдеров. В чем-то данные компании сродни операторам мобильной связи, но несколько более динамичны. Однако самое важное, что игры являются для них одной из основных статей дохода, то есть они сами заинтересованы в продвижении качественных проектов независимых студий. Хотя здесь есть масса нюансов, таких как пересекающиеся каталоги контент-провайдеров, субдистрибьюция и др., выходящих за рамки данной статьи.

Еще два метода распространения – OEM, через производителей телефонов и PDA, и на CD-дисках в виде коллекций игр – для отечественных фирм практически неприемлемы, хотя работы в этом направлении нашими компаниями ведутся и порой приносят неплохие результаты.

Стоит отметить, что стоимость мобильных игр, если говорить о телефонах, составляет на украинском рынке 4–16 грн, на западном $5–20, т. е. аналогична цене shareware-продуктов. Разработчик получает только часть прибыли, порой весьма незначительную (5–10%).

Что касается мобильных телефонов, то отечественные студии пишут свои проекты в первую очередь на J2ME, что связано с большим ассортиментом моделей, поддерживающих данную технологию, с ее простотой и открытостью. Хотя надо признать: масса ограничений виртуальной Java-машины создает немалые трудности программистам. Во-первых, это невысокая скорость работы интерпретатора, не позволяющая создавать действительно насыщенные и динамичные игры. Во-вторых, ограниченный объем виртуальной памяти, отводимый под Java-мидлеты, и невозможность доступа ко всем ресурсам телефона. Игры для PDA делать несколько проще, но проблема быстродействия процессора и недостаточного объема памяти имеется и здесь. Впрочем, с каждым месяцем мобильные устройства становятся все более мощными.

Еще одна проблема, с которой сталкиваются разработчики продуктов для мобильных платформ, – нехватка информации и документации по новым моделям сотовых телефонов. Ведь даже при полной стандартизации J2ME реализация специальных и служебных функций у разных устройств сильно отличается. Учитывая высокую стоимость самих телефонов, а порой и их недоступность на нашем рынке, независимые группы вынуждены использовать для отладки своих проектов различные эмуляторы, что не всегда приводит к прогнозируемому результату. Игра может совершенно нормально работать на эмуляторе и абсолютно не запускаться на реальном телефоне. Самое печальное, что какую-либо поддержку от производителей устройств небольшой отечественной фирме получить практически невозможно. Хотя есть и исключения – Nokia очень лояльно относится к сторонним разработчикам, а на форумах компании можно получить исчерпывающий ответ на все вопросы. С PDA в этом плане намного проще, здесь существуют только две конкурирующие платформы – Palm и Pocket PC, а с документацией и поддержкой со стороны производителя все в полном порядке.

Я думаю, из вышесказанного вы уже поняли, что разрабатывать игры для мобильных устройств не так просто, как может показаться на первый взгляд. Тем не менее этот сегмент индустрии электронных развлечений является сегодня наиболее динамично развивающимся. А в ближайшие годы, по мнению аналитиков, мобильные игры выйдут на первый план, опередив даже консольные по охваченной аудитории и прибыльности. Эти прогнозы кажутся очень реальными в связи с выходом новых операционных систем, таких как Windows Mobile 2005, появлением функций 3D-графики в Java, увеличением мощности процессоров, объема памяти и размера экранов портативных устройств. Ну а будущее, похоже, за универсальными устройствами, совмещающими функции телефона, PDA и игровой приставки. Пока что мы называем такие продукты смартфонами, но кто знает, может, их скоро переименуют в игрофоны.

А теперь давайте познакомимся с украинскими компаниями, создающими игры для мобильных платформ.

NewGround

Компания NewGround
Город Киев
Год основания 2002
Количество сотрудников 5–10 человек
Игры 8 (10 аутсорсинг)
Web-сайт www.newground.com.ua



По сравнению с другими компаниями, представленными в данном обзоре, NewGround кажется совсем небольшой, хотя это, пожалуй, самый характерный типоразмер студии, работающей над мобильными проектами на украинском рынке (см. вступительную часть).

NewGround одновременно занимается созданием серьезных клиент-серверных бизнес-приложений для крупных западных компаний (Visual Basic, Java, XML и т. д.), а также «написанием» мобильных игр для зарубежных партнеров. В последнее время аутсорсинг дополнился работой над полностью оригинальными игровыми проектами, которые сейчас можно найти на контент-серверах таких украинских операторов, как UMC и «Киевстар». Всего сотрудники NewGround создали 10 игр для западных заказчиков и 8 собственных.

В своих проектах компания ориентируется на самую широкую аудиторию, стараясь делать несложные, управляемые буквально двумя пальцами игрушки. Впрочем, в игровом плане здесь есть интересные находки. Нам понравились несложная, но весьма захватывающая аркадная головоломка Eggs, динамичные гонки на катерах AquaRace, аналог BeachHead под названием Fire At Will и аркадка Jungle Dream.

Сейчас компания работает над тремя новыми проектами, в том числе AquaRage 2. Также в настоящий момент NewGround занимается разработкой серьезной многопользовательской клиент-серверной игры, которую планирует запустить на украинском рынке в ближайшем будущем в сети одного из операторов. Таким образом, и наш отечественный геймер сможет приобщиться к прелестям кооперативного мультиплеера, а на рынке мобильных игр в Украине появится новый высокотехнологический продукт.

Absolutist.com

Компания Absolutist.com
Город Днепропетровск
Год основания 1999
Количество сотрудников 30 человек
Игры более 100
Web-сайт www.absolutist.ru



Днепропетровская фирма Absolutist.com появилась на свет в 1999 г. Ее костяк составили выходцы с физического факультета Днепропетровского университета. Изначально «абсолютисты» занимались научными разработками в области звука, видео, физического моделирования, а создание игр было для них лишь хобби. Но постепенно ситуация изменилась. Увлечение переросло в бизнес, появился первый сайт компании, а на нем – первые игры, тогда только для Windows. Сейчас в активе Absolutist.com уже более сотни игр для шести платформ.

В соответствии с корпоративным девизом «Играй везде» днепропетровские разработчики предлагают своим пользователям версии одной и той же игры как для мобильных устройств, будь то телефон или КПК на базе Palm OS, Pocket PC или Symbian OS, так и для десктопов под Windows, Linux и Mac OS. К тому же многие проекты переведены на Macromedia Flash для игры в online на сайте *www.absolutist.ru*. Охват, как видите, широчайший. Большинство проектов существует сразу на всех платформах, причем геймплей во всех версиях абсолютно идентичен. Исключение здесь составляют разве что мобильные телефоны, для которых в силу их специфики игры приходится серьезно адаптировать или писать с нуля. Применяемый «абсолютистами» подход, в первую очередь создание мультиплатформенного игрового движка, позволил минимизировать затраты (почти в 6 раз!) для портирования игр на различные устройства.

Многие игры Absolutist.com стали поистине народными. Так, в процессе развития знаменитого Bubble Shooter, который, кстати, в украинской версии называется «Бульки» (последняя буква – украинская «и») и распространяется бесплатно, принимали участие многие игроки. По подсчетам авторов, в Bubble Shooter уже поиграли 5–6 млн человек во всем мире, а легальные пользователи, купившие игру, есть в 140 странах мира, включая Антарктиду и Острова Зеленого Мыса. Сердца многих пользователей завоевали простенькие «Скажені пацюки», Gem Slider, Rotate Mania и другие проекты.

Absolutist.com сотрудничает с такими известными операторами мобильной связи, как Orange и Spirit, по мобильным играм, с компанией Fujitsu Siemens – по OEM-поставкам PDA-игр. Скоро в России и Украине появится в продаже новый CD «Игры для 6 операционок», на котором покупатель найдет игрушку по душе и для десктоп-системы, и ее же версию для своего PDA. В прошлом году компания стала контент-провайдером, и с сайта *www.absolutist.ru* теперь можно загрузить не только игры «абсолютистов», но и мелодии для мобильных телефонов, заставки и логотипы.



M^3

Компания M^3 (подразделение «КМ-Софт»)
Город Киев
Год основания 2003
Количество сотрудников 3–6 человек
Игры 4
Web-сайт www.mcubed.biz



Как оказалось, разработкой мобильных игр в Украине занимаются не только группы энтузиастов и небольшие компании, но и крупные международные корпорации, основными направлениями деятельности которых являются производство компьютеров, системная интеграция и другие не менее серьезные занятия. Но они ставят перед собой несколько иные задачи, чем просто создание игр.

Речь идет об одном из лидеров IT-рынка Украины, корпорации «Квазар-Микро». Сформированное летом 2003 г. подразделение «КМ-Софт», помимо разработки ПО для автоматизации деятельности крупных государственных структур и коммерческих компаний, а также применения в сфере образования, занялось и исследованиями в области мобильных игр. Именно исследованиями, потому как просто разработкой данный процесс назвать нельзя. В течение года специалисты «КМ-Софт» строили и тестировали клиент-серверную платформу, оптимизированную под отечественные, надо сказать, пока что весьма ненадежные GPRS-каналы.

Вышедший под торговой маркой M^3 в конце 2004 г. «Футбольный менеджер 2004» – первая многопользовательская игра для мобильных телефонов в Украине – это только начало. В планах M^3 привлечение независимых разработчиков (включая студентов любых вузов) для лицензирования и создания на основе их платформы MMOG любой сложности, вплоть до мобильных MMORPG. Уже сейчас компанией выпущены еще три мультиплеерных проекта – сетевые шашки, шахматы и «пики». Учитывая, что все приложения выполняются на сервере, а на телефоне игрока находится только простенький Java-клиент, игровая платформа M^3 позволяет легко модифицировать программный код, дополняя и перестраивая игру на ходу. Благодаря особенностям клиент-серверной системы можно достаточно просто адаптировать ее под другие игры. Для заинтересованных разработчиков компания готова проводить семинары и обучающие курсы на базе Учебного центра «Квазар-Микро».

Собственно «Футбольный менеджер 2004» построен по всем классическим канонам подобных игр. Есть здесь трансферная часть, тренировки, выбор стратегии и тактики, замены и прочие прелести управления футбольным клубом. Ну а сама симуляция матча проходит на сервере, а геймеры получают на свои телефоны его результаты. В игре есть несколько виртуальных чемпионатов, где каждый пользователь найдет живого соперника себе по силам. В графическом плане клиентская часть ничего выдающегося собой не представляет, впрочем, в подобных играх особых красот и не требуется.

В процессе разработки многопользовательского игрового движка и исследований в области мобильных игр M^3 сделала еще три простенькие игрушки Lines, Virus и Bandit. Это было своеобразной пробой пера авторов.

Что ж, будем надеяться, что в Украине найдутся умельцы, способные на базе разработок M^3 создать отечественный EverQuest для мобильных телефонов.

Program-Ace

Компания Program-Ace
Город Харьков
Год основания 1993 (мобильные подразделения 2004)
Количество сотрудников 100 человек (мобильные игры 3–4 человека)
Игры 9
Web-сайт www.programace.com



Мобильное подразделение самое молодое в составе компании Program-Ace, оно родилось чуть больше года назад. Интересно проследить путь харьковчан к мобильным играм.

Основанная в 1993 г. как издательство, специализирующееся на компьютерной литературе, компания в 1995 г. построила собственную типографию. Впрочем, сейчас этот бизнес уже не входит в круг интересов Program-Ace. В 1996 г. фирма стала заниматься полиграфическим дизайном, а с 2000 г., увидев огромные перспективы электронных медиа, переориентировалась на Web-дизайн. За четыре года харьковчане создали сотни Web-проектов, в том числе и уникальные на стыке полиграфии и Интернета, такие как, например, *www.starigraph.com*. В 2001 г. произошло еще одно расширение – Program-Ace начала разработки серьезных программных решений для управления персоналом и проектами и созданием игр для PC. И та и другая области деятельности компании ориентированы на Запад, по сути, это аутсорсинг. Причем руководство считает, что нет ничего странного в объединение серьезного и развлекательного софта под одной крышей, ведь создание современной игры требуют не меньше, а порой и больше ресурсов, умений, времени и средств, чем разработка промышленных программных комплексов.

Открытие в 2004 г. мобильного отделения, состоящего пока что всего из нескольких человек, обусловлено в первую очередь высокими инвестициями в игровые проекты для PC и их длительным сроком разработки. Именно поэтому было решено взяться за маленькие и быстро окупаемые мобильные игры. Хотя сейчас в Program-Ace уже понимают, что создание мобильных продуктов требует все больших и больших затрат.

На данный момент в портфеле харьковской компании четыре большие игры для ПК и девять – для мобильных устройств. Все они полностью созданы специалистами Program-Ace – от идеи и гейм-дизайна до их воплощения в готовый продукт, но по заказу западных компаний. В играх для мобильных телефонов важным критерием харьковчане считают сочетание простоты и интересного геймплея – таковы их Funny Fifteen, вариация на тему игры «Пятнашки» и Sphere Rollers, игра с шариками, перемещающимися по наклонной плоскости.

Но все-таки приоритетными для Program-Ace остаются PC-игры. А в планах – расширение компании, получение лицензии от Sony на разработку проектов для Sony PlayStation 2, создание игр для Nintendo GameBoy Advance и т. д.

Qplaze

Компания Qplaze
Город Киев
Год основания 2001
Количество сотрудников 35 человек
Игры более 40
Web-сайт qplaze.com



Киевскую Qplaze так и подмывает назвать «мобильной GSC». Действительно, при всей несхожести рынков, на которых работают GSC Game World и Qplaze, у компаний много общего: отсутствие сторонних инвестиций, серьезный подход к разработке игр, большое количество проектов в портфолио, ориентация только на проекты высшего класса, нацеленность на западный рынок, хорошие контакты с ведущими зарубежными издателями.

Основанная в 2001 г. компания вначале занималась загружаемыми WAP-играми, но, к сожалению, они по разным причинам оказались неинтересными операторам мобильной связи. В 2002 г. Qplaze стала разрабатывать свои первые Java-игры, налаживать контакты с «Киевстар». К этому же времени относятся первые контакты с зарубежными компаниями и создание аутсорсинг-проектов. Затем начался процесс расширения – появились новые люди, отдел тестирования, и в итоге было решено полностью отказаться от работы над играми под заказ, сконцентрировавшись на создании оригинальных продуктов класса AAA под собственным брендом. Издателем первых шести игр Qplaze стала известная компания Reaxion, однако, к сожалению, эта фирма имеет сильные позиции на рынке BREW, но неуверенно чувствует себя в сегменте Java-продуктов. Кстати, в то время у Qplaze одной из первых в мире появились цветные игры для сотовых телефонов.

На сегодня в портфеле компании более 40 игр, в том числе оригинальные симуляторы, пошаговые стратегии, файтинги, аркады и т. д. Qplaze ежемесячно выпускает 3–4 высококлассных продукта, причем для рынка СНГ все игры полностью переводятся на русский язык. Поражает и количество моделей сотовых телефонов, на которые портируются игры компании – их свыше 165, причем все они протестированы в соответствии с самыми строгими европейскими критериями. Из наиболее известных и популярных проектов стоит отметить серию спортивных симуляторов Real – Real Soccer, Real F1, Real Billiards, Real Rally, Real Tournament. Последняя игра, законченная буквально полтора месяца назад, – это плоский аналог Unreal Tournament с хорошо знакомыми PC-игрокам режимами Deathmatch, Capture the Flag и использованием техники. И конечно же, нельзя забывать о знаменитом Quest of Hero, пошаговой стратегии в стиле Heroes of Might and Magic. Кстати, продолжение этого проекта уже проходит тестирование и скоро должно появиться в продаже. Из других интересных продуктов Qplaze хочется упомянуть экономическую стратегию Pizza Magnate, симулятор бокса Wireless Boxing, вертикальный скроллер Deep Patrool. А вообще в каталоге компании найдутся игры любого жанра и на любой вкус.

В 2004 г. Qplaze совместно с московскими инвесторами создала компанию-издателя Russian Mobile Entertainment Company. На сайте *www.rmu.ru* предлагаются качественные полифонические и монофонические мелодии звонка, логотипы и открытки, MMS-открытки со звуковым сопровождением и анимацией, в том числе эротические.


взгляд в будущее: горячие новинки с 3GSM World Congress 2005
MOBILITY
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ · PDA · НОУТБУКИ · СМАРТФОНЫ
№ 4 апрель 2005
ВМЕСТО ПЛЕЕРА
выбираем телефон с функцией проигрывания MP3
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПОКУПАТЕЛЯ ПЛЮС 90 НОВЫХ ПРОДУКТОВ!
НАГРАДА ЗА ВЕРНОСТЬ
сравниваем программы лояльности операторов мобильной связи
обзор
НОВАЯ ПЛАТФОРМА, НОВЫЙ ФОРМАТ
широкоэкранные ноутбуки на Intel Sonoma
ЦЕНОВАЯ ЛИХОРАДКА
что происходит на рынке мобильных телефонов
PIZZA MAGNATE
экономическая Java-стратегия от киевского разработчика
ОБОРОНА НА BLUETOOTH-ФРОНТЕ
как защититься от хакеров
ITC PUBLISHING

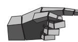

Panasonic
Samsung


SAMSUNG Q30

Другие тактические стратегии

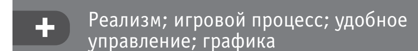
Rome: Total War **ДПК 11/2004**
Medieval: Total War **ДПК 10/2002**

ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ №4/2005



ВЕРДИКТ ★★★★★

Увлекательнейшая стратегия с массой интересных находок





Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Реализм; игровой процесс; удобное управление; графика

– Сравнительно высокие системные требования

Цветом обозначена зависимость поражающей способности огнестрельного оружия от расстояния ↘



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Игра действительно требует 512 MB оперативной памяти, это не опечатка на коробке. Более того, при таком объеме ОЗУ вам не удастся успешно сражаться в масштабных битвах: возможны притормаживания. Для максимально комфортной работы «Казакам II» необходим гигабайт памяти.

Воюйте

Сергей Галёнкин

Признаюсь честно, первые «Казаки» меня не впечатлили. Разумеется, было очень интересно управлять многотысячными армиями, однако необходимость обустраивать хозяйство и создавать солдат прямо на поле боя, а также полная неразбериха в сражениях сильно портили удовольствие от игры.

«Казаки II: Наполеоновские войны» во многом отличаются от игры пятилетней давности. За основу взят довольно короткий период в истории – начало XIX века, Отечественная война 1812 года. Соответственно, изменились не только вооруженные силы противоборствующих сторон – изменилась сама тактика ведения войны. Да и «Казаки II» теперь не бесхитростная аркадная забава, а полноценная умная и глубокая стратегия в лучших традициях сериала Total War.

В основном режиме игры, «Завоевании Европы», действие происходит на карте мира, разбитой на области. На ней несколько полководцев, по одному от каждой из великих держав того времени, сражаются за господство в регионе. Немного похоже на недавнюю Rome: Total War, однако без излишнего усложнения. Так, теперь можно строить только укрепления, никакие экономические и военные улучшения недоступны: уж слишком краток выбранный промежуток времени. Политическая система тоже упрощена: хотя другие государства вправе предлагать вам мир, объявлять войну или заключать особые договора (например, об охране определенной территории), вы, со своей стороны, можете только принимать предложенные соглашения или отклонять их. Впрочем, учитывая, как враги любят нарушать свое «честное слово», это, пожалуй, и к лучшему.

Основные события происходят на тактических картах, где разворачиваются эпических размеров сражения. Под нашим командованием могут одновременно находиться более 30 отрядов, каждый из которых насчитывает свыше ста человек. Прибавьте к этому армию противника плюс местные гарнизоны, и вы поймете, почему «Казакам II» требуется гигабайт памяти для нормальной работы.

К счастью, запутаться в таком количестве подчиненных нельзя: во-первых, есть управляемая пауза, а во-вторых, вы командуете исключительно отрядами. Не царское это дело – лично отдавать приказы каждому солдату. Теперь вместо привычной забавы «выдели все зеленой рамкой и ткни в ближайшего врага» придется заниматься более интересным делом. А именно – думать. Каждый строй имеет несколько важных параметров: опыт, моральное состояние, усталость, количество заряженных ружей, текущее построение. Все это необходимо учитывать. Например, передвижение осуществляется по дорогам, причем исключительно колонной, иначе изнуренные бойцы будут сражаться хуже. Воевать желательно, выстроившись в линию, в таком случае солдаты стреляют точнее и лучше защищены.

«Казаки II» – гуманная игра. В отличие от большинства стратегий реального времени здесь уничтожение противника до последнего воина не требуется, достаточно обратить врага в бегство. Очень важную роль играет грамотное маневрирование и удачный выбор времени для рукопашной атаки или стрельбы. Последней стоит уделить особое внимание, ведь ружья начала XIX века били не точно и перезаряжались чрезвычайно долго. Заходите с флангов или с тыла, открывайте огонь на поражение только перед непосредственным столкновением с врагом, разумно используйте кавалерию для опрокидывания строя противника и создания в его рядах пораженческих настроений. Кстати, неопытные солдаты легко поддаются панике и способны бежать с поля боя, едва завидев гибель или даже отступление товарищей.

Ни в коем случае не теряйте бойцов! Отводите уставших и раненых назад, прикрывайте их свежими силами, не бросайте подчиненных в самоубийственные атаки. Иногда лучше оставить сектор, чем лишиться ветеранов. Учтите, что строить базу и нанимать солдат на поле боя теперь нельзя (это доступно только в классическом режиме «Сражения»). После такой пирровой победы следующие битвы можно считать проигранными, ведь и на стратегической карте мгновенное пополнение своих войск обычно недоступно: требуется изрядное количество ресурсов и рекрутов.

Когда я в первый раз сел за «Казаков II», то, честно говоря, всего лишь намеревался проверить, смогу ли я комфортно играть на 512 MB памяти или мне стоит идти на поклон в нашу Тестовую лабораторию и выпрашивать гигабайт. Опомнился я в три часа ночи, да и то только потому, что игра благополучно вылетела в масштабном сражении за Париж с участием более пятидесяти отрядов. Упрощенный по сравнению с Total War стратегический режим делает из «Казаков II» тактическое подобие Diablo. Отбить бы еще одну область у противника – и спать. Но поскольку армия всего одна, а врагов много, на следующем ходу обнаруживается, что турки успели захватить родную Украину, пока наши войска героически осаждали Рим. Сейчас мы их… Время летит незаметно, возня с ресурсами не отвлекает от баталий, а управляемая пауза и высокая динамичность делают битвы зрелищными и интересными, но вместе с тем полностью контролируемыми. Отсутствие сохранений (игра автоматически записывается каждый ход) заставляет трижды подумать перед тем, как отдать приказ о нападении, а ограничение на число отрядов, зависящее от опытности полководца, наоборот, вдохновляет на бой.

GSC Game World создали детально проработанную историческую стратегию, которую, в отличие от Rome: Total War, очень легко освоить. Поклонникам оригинальных «Казаков» потребуется время, чтобы привыкнуть к совершенно новой игре, но «Наполеоновские войны» этого, несомненно, достойны.

ПАСПОРТ

Казаки II: Наполеоновские войны

Жанр стратегия
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Web-сайт www.cossacks2.com

GSC Game World
Самая знаменитая украинская команда, прославившая нашу страну своими знаменитыми «Казаками». Специализируется преимущественно на стратегиях, которые делает просто замечательно. Сейчас разработчики заняты созданием фэнтези-трилогии «Герои Уничтоженных Империй» и амбициозного шутера S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.
Игры «Казаки: Европейские войны», «Завоевание Америки», «Александр»
Проекты S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, «Герои Уничтоженных Империй»
Web-сайт www.gsc-game.com



Наполеон заперт в Париже, но до полной победы еще далеко

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Помимо обучающей кампании и главного «Завоевания Европы», в «Казаках II» есть режимы, специально ориентированные на сетевую игру (живых противников с удовольствием заменит искусственный интеллект). Для начала «Сражения» – классическое RTS-веселье с обустройством базы и добычей ресурсов прямо на карте, но с боями по всем каноническим правилам «Наполеоновских войн». Отметим также «Баталии», аналог Historic Battles из Rome: Total War. Здесь войска уже расположены на детально воссозданном месте какой-нибудь знаменитой битвы, и ваша цель – повторить успех или предотвратить поражение одной из реально участвовавших в конфликте сторон. Интернет-сервер со статистикой, чатом и ладдером прилагается.



Городские бои часто превращаются в неуправляемую свалку

ФОРМУЛА ИГРЫ

Война 1812 года + десятки тысяч бойцов + тактическая стратегия =
Казаки II: Наполеоновские войны

Лес – хорошее укрытие от вражеского огня



Смешались в кучу кони, люди…

Игры, близкие Scrapland не по геймплею, но по духу

Beyond Good & Evil **ДПК 3/2004**
TRON 2.0 **ДПК 10/2003**
Anachronox **ДПК 8–9/2001**

Matrix has you!

ФОРМУЛА ИГРЫ

Messiah + Descent = **«Scrapland: Хроники Химеры»**

ПАСПОРТ

«Scrapland: Хроники Химеры»

Жанр микс
Разработчик Mercury Steam
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.scrapland.com

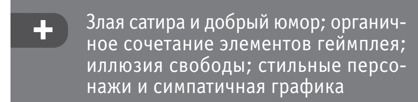
Mercury Steam
Испанская команда разработчиков с офисом в Мадриде. Основана выходцами из Rebel Act Studios (авторы великолепной Severance: Blade of Darkness). Амэрикэн МакГи, имя которого фигурирует в полном названии игры, всего-навсего продюсер проекта со стороны европейского издателя Enlight Software.
Игры нет
Проекты нет данных
Web-сайт www.mercurysteam.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Смешная, необычная и стильная игра на стыке жанров

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★



+ Злая сатира и добрый юмор; органичное сочетание элементов геймплея; иллюзия свободы; стильные персонажи и симпатичная графика

– Задания несколько однообразны; настоящей свободой здесь и не пахнет

Планета Шелезяка

Олег Данилов

Предупреждаю сразу, Scrapland – игра специфическая, она либо нравится безоговорочно и с первого взгляда, либо столь же решительно не нравится – третьего не дано. Если вам в свое время пришелся по душе стиль Anachronox, TRON 2.0 и Beyond Good & Evil (при всей их несхожести, у этих игр, как мне кажется, есть что-то общее), скорее всего, вас не оставит равнодушным и Scrapland... Хотя возможны варианты...

Пусть вас не вводит в заблуждение имя Амэрикэн МакГи (вы назвали бы своего ребенка Украиной, даже будучи суперпатриотом?) в полном названии игры – American McGee presents Scrapland. Автор безумного пересказа кэрролловской «Алисы» был всего лишь продюсером данного проекта. Ответственность же за приключения робота Ди-Тритуса в городе Химера несут испанцы, создавшие некогда культовую Severance: Blade of Darkness. И это многое объясняет.

Итак, наш герой, андроид Ди-Тритус, попадает на планету Свалка, населенную исключительно роботами. Пройдя проверку на липкость и дезинфекцию после возможных контактов с липкими, он вынужден принять первую предложенную ему работу, потому как право на труд обитатели Свалки понимают слишком буквально. Дальше – больше. Став репортером единственной и, по большому счету, никому не нужной газеты главного и, опять-таки, единственного города Свалки – Химеры, наш герой оказывается втянут в детективную историю. В месте, где смерть невозможна в принципе – после гибели сознание роботов восстанавливается из Матрицы, – начинают происходить настоящие убийства, без права на оживление. Подозревают липких, т. е. людей. Волей-неволей Ди-Тритус должен разобраться в происходящем.

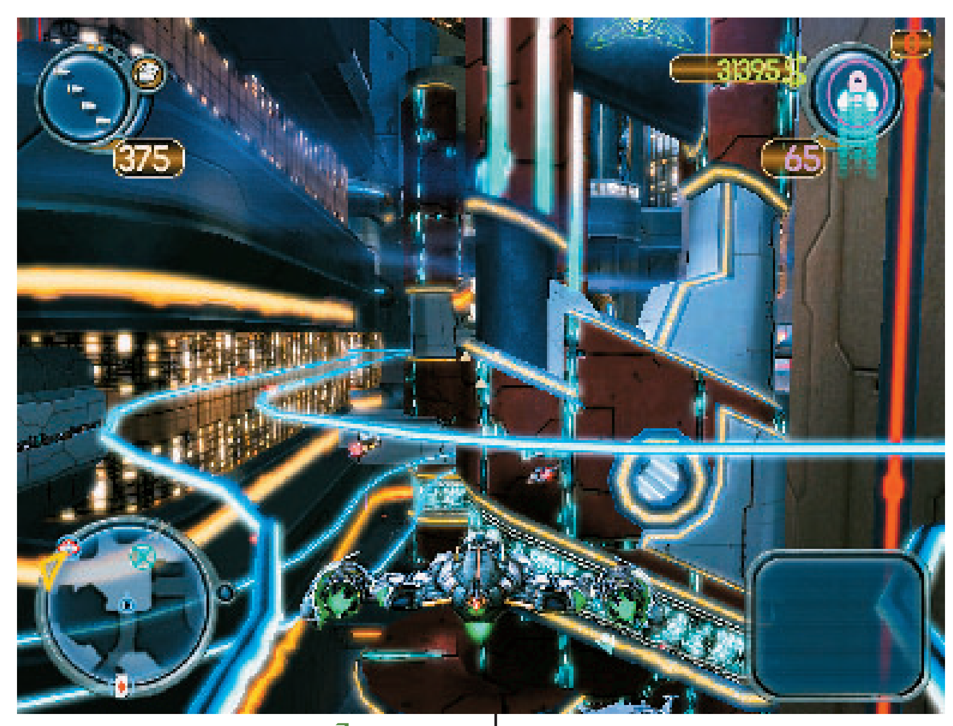
В ходе расследования храбрый репортер будет общаться с торгующими жизнью после смерти Епископами, виртуозно обчищающими ваши карманы Банкирами, вымогающими деньги Полицейскими, глушащими пациентов огромными молотами Медбратьями, дерущимися за право отнести сообщение Посыльными, отлынивающими от работы Степлерами, гениально скрывающимися от посетителей Чиновниками, усыпляющими своими речами Мэрами и другими жителями Химеры. Все персонажи невообразимо комичны, а их спецспособности, привычки и реплики не что иное, как едкая сатира на государственные службы, святую церковь, полицию, демократический образ жизни, тоталитарные государства и т. д. Если бы мы не знали наверняка, что разработчики Scrapland живут в Испании, решили бы, что проект создан в пределах бывшего СССР. Видели бы вы, как коротышка Полицейский останавливает пробегающего мимо робота и скороговоркой выпаливает: «Деньги давай, давай деньги». Получив желаемое, он умиротворенно и протяжно произносит: «Хо-ро-

шо», – и направляется к следующей жертве. Локализация и озвучка выполнены просто изумительно. После прошлогодней «За гранью Добра и Зла» от «Буки» это явно лучшая работа русификаторов.

Но вернемся к игровому процессу. Ди-Тритус может превратиться в любого робота, причем не только с помощью специальных терминалов, а просто перепрыгнув в тело прохожего. Явный отсыл к Messiah, но сделать это тайком, как маленькому Бобу, вам не удастся. С переселением душ связано немало основных и дополнительных заданий, причем порой весьма забавных. Как вам, например, такое – находясь в образе Медбрата, раздавить молотом десять Степлеров или в теле Посыльного выиграть у трех конкурентов своеобразный Capture the Flag по доставке сообщений Чиновникам. Кроме сюжетных миссий, есть масса дополнительных, предлагаемых Безумным Игроком. Их выполнение предоставит вам не один повод для смеха и к тому же принесет бонусы для оружия, весьма полезные в воздушных миссиях.

Да, в различных учреждениях Химеры вы будете проводить лишь половину игрового времени. Вторая часть действия разворачивается в воздушном пространстве мегалополиса и до боли напоминает классический Descent. Это сражения и гонки на транспортных средствах, больше всего похожих на безумную помесь pod racer с летающим такси из «Пятого элемента». Есть здесь и обычные соревнования на скорость, и deathmatch на специальных аренах (включая командный вариант), и прочие развлечения с ботами. Но никто не возбраняет вам просто открыть сезон охоты на мирные корабли и зарабатывать деньги. Типов транспортных средств более чем достаточно (правда, чертежи еще надо найти или заработать), а конструктор позволяет настраивать гравилеты под вашу манеру игры, еще больше увеличивая число вариаций. Управление полетом поначалу кажется несколько неудобным, но к нему быстро привыкаешь.

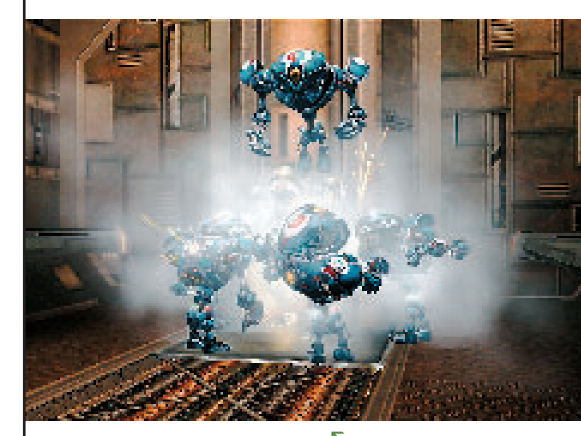
Выглядит Scrapland просто отлично, и это притом, что особых графических наворотов в игре нет. Визуальная привлекательность достигается с помощью оригинального дизайна персонажей и гравилетов, применения простых форм и удачного использования шейдерных постэффектов, в



Хм… Как это меня в TRON занесло?

первую очередь мягкого самосвечения объектов. Вообще, в том, что касается внешнего вида персонажей, Scrapland напомнил мне незабвенную Anachronox. В дизайне же некоторых локаций явно прослеживается влияние великолепного TRON 2.0. Ну а по совмещению элементов адвентюры и боевого симулятора Scrapland похож на потрясающую Beyond Good & Evil. Как и в последней, свобода здесь весьма иллюзорна и никак не влияет на основную сюжетную линию.

Как вы уже, наверное, догадались, игра, живо напомнившая мне такие знаменитые хиты, просто не могла получить плохую оценку. Впрочем, стоит учитывать, что перечисленные проекты весьма специфичны и понравились далеко не всем.


Полицейский произвол в действии



Лицо у Ди-Тритуса, конечно, простоватое, зато располагающее к себе

Deathmatch бывает жарким



ПАСПОРТ

The Settlers: Heritage of Kings

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Blue Byte Software
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.thesettlers.com

Blue Byte Software
Немецкая компания Blue Byte Software создана в далеком 1988 году. В 2001-м она была куплена французским издателем Ubisoft. Настоящую славу студии принесли серии The Settlers и Battle Isle.
Игры The Settlers I–IV, Battle Isle I–III, Incubation, Extreme Assault, Stephen King's F13
Проекты нет данных
Web-сайт www.bluebyte.net

Также можете поиграть в

Settlers 4
Northland **ДПК 11/2003**
SpellForce: The Order of Dawn **ДПК 3/2004**

ФОРМУЛА ИГРЫ

(WarCraft III + Settlers)/2 =
The Settlers: Heritage of Kings

ВЕРДИКТ ★★★★★

Горячим поклонникам серии не рекомендуется. Остальным можно попробовать The Settlers V, дождавшись патча

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графическое исполнение; экономическая часть

– Чуждые серии нововведения; звуковое сопровождение; нестабильность игры

Неклассика

Андрей Грабельников

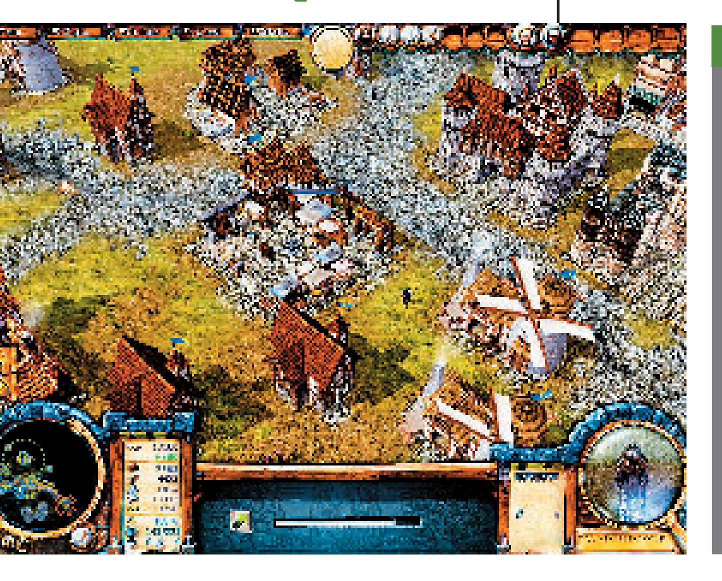
Крепко зажмурьтесь и представьте на секунду, что швейцарские часы стали электронными, лазерные сабли – шпагами, а небо над головой окрасилось в зеленый цвет. Некоторым вещам лучше никогда не меняться, в том числе и компьютерным играм. Помните лебединую песнь New World Computing, обернувшуюся режущим ухо хрипом? Последняя часть HoMM, погребенная под грудой нововведений, была всенародно (а как же иначе) признана провалом позапрошлого года. А Master of Orion III? Этот колосс рухнул с не меньшей помпой. Слишком большие числа в названии вызывают у разработчиков запоздалые угрызения совести. Они начинают метаться в поисках оправданий, улучшать то, что не сломано, сначала по мелочам, и в конце концов либо сбагривают бренд на сторону, либо губят светлую память об успешной серии сиквелом, попирающим устои классического геймплея.

На этот раз чутье отказало компании Blue Byte. Пятая по счету итерация Settlers, меланхоличной стратегии, породившей целый культ, одного из самых ярких примеров успешного консервативного подхода (игру, меняя графический движок, продали четыре раза), уничтожена самими создателями.

Сев с утра на выходных пробежать пару-тройку миссий, скажем в четвертой части Settlers, мы отрывались от компьютера в середине рабочей недели, так и не выполнив план. Что мы делали все это время? В основном анализировали ситуацию, неспешно возводили поселение нашей мечты, состоящее из сонма взаимосвязанных производственных структур, увлеченно соединяя домики дорогами. Оценка ситуации требовала длительного изучения – эффект от какого-либо действия мог проявиться спустя час, ведь за это время учитывались даже такие нюансы, как оптимизация траектории движения, скажем, дровосека на лесопилку. При этом мы не могли отдавать прямых указаний подопечным, а игра выглядела так, будто она не стратегия-супертяжеловес, а приторная обучающая программа для дошколят (проигравшие, гм, солдаты со звонким смехом растворялись в мультяшном облачке). Созерцание функционирующего поселения дарило необыкновенные ощущения душевного покоя и тихой радости, однако одно неосторожное движение – и изящная конструкция разваливалась ко всем чертям.

Стараниями разработчиков игра была унифицирована, потеряла собственное лицо и сильно сдала. Забавных пупсов сменили высокополигональные модели без намека на свойственную серии «ути-пути» стилистику, пасторальные пейзажи

Разработчики, к сожалению, презрели возможность вращения домиков вокруг собственной оси при постройке ↘



ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

Ушли в небытие декоративное асфальтирование местности и цепочки производственного цикла – теперь, скажем, шахта по добыче железной руды является и поставщиком готового железа. В связи с этим отпала необходимость сообщения между зданиями, из-за чего шумный в прошлых частях поселок кажется вымершим в Settlers V.

Захват королевства осуществляется в 20 подходов. Причем уже миссии к десятой геймер достигает вершины игрового развития.

уступили место детализованным картам, скалькированным из соседних фэнтези-стратегий. Вполне логичную историю о потерпевшем кораблекрушение экипаже судна, решившем основать поселение на неизвестном материке (откуда и название), перекраивают на легенду о вендетте пастуха, оказавшегося (неожиданно!) сыном короля. Бастард мстит воинственным черным рыцарям за смерть близких, покрывая родовым флагом один кусок карты королевства за другим (нет, нет, никакого стратегического момента тут и в помине нет). В результате The Settlers: Heritage of Kings выглядит и проходится примерно с тем же интересом, что и Castle Strike, Besieger, Knight Shift...

Менеджмент-часть хотя и изрядно упрощена, поклонникам более суматошных стратегий вряд ли покажется простой. Это по-прежнему довольно сложная структура, состоящая из нескольких десятков зданий, каждое из которых усовершенствуется по несколько раз. Центральный стержень – замок, производящий Serf – служек, находящихся в прямом нашем подчинении, способных добывать любой из шести ресурсов и строить многочисленные мануфактуры. Рабочие, в свою очередь, автономны, сообщают по клику нехитрую (и совершенно бесполезную в пятой части) статистику и являются бесплатным придатком к любой из построек, платящим раз в день определенную мзду – основной наш источник дохода. Сдерживаемое постоянной нехваткой ферм и дефицитом ресурсов, разнесенных рукой дизайнера по всей карте, развитие базы растягивается на несколько часов. Доступные в Colledge апгрейды, кажется, и не думают заканчиваться. Исследование одной из технологий влечет за собой возможность усовершенствования сразу ряда строений, которые, в свою очередь, предложат очередную порцию апгрейдов. После довольно нескучной процедуры становления колхоза можно приступать к укрощению злонравных соседей.

Да, вы не ослышались, к последней части экссетлеры весьма ожесточились. Изрядную площадь в списке доступных построек занимают военные структуры – фортификационные сооружения, бараки, стрельбище, конюшня, кузница. Ни один из этапов не проходит без применения грубой силы. Создатели игры пытаются добиться некоего паритета – чем больше вы наштампуете солдатни, тем больше денег утечет из вашей казны. Для содержания серьезной армии требуется уйма золота, а значит, и мощная экономика. Впрочем, поддерживать равновесие пока не очень получается – фазу развития базы можно миновать абсолютно спокойно, баррикадировав путь супостатам несколькими военными башнями, а подняв экономику – сохранять положительный баланс с огромной армией.

Прочие милитаристские нововведения не перестают удивлять поклонника медитативных стратегий. Войска обводятся резиновой рамкой и пускаются в расход на противоположной стороне карты. Притянутую за уши тактику не выручают ни рельеф, ни формации, ни способность особо кровожадных отрядов повышать характеристики. Компания разношерстных героев не в силах развеять скуку военной рутины. Комдивы не набираются опыта, не прячут в котомку редкий артефакт, а совершенствуют мускулатуру (а какие еще у них могут быть характеристики?) только в строго отведенных для этого «сюжетом» местах, к тому же вызывающе гадко озвучены. Зачем тогда бороздить обширные просторы уровней в поисках сундуков, тащящих лишь скромную прибавку к пенсии, или словоохотливых NPC.

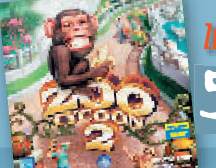
В общем, все как у всех. А ведь Settlers всегда была «игрой в себе», имеющей огромную армию поклонников. Сомнительные реформы сказались на пятой части не лучшим образом – мы с трудом можем поставить ей четверку. В основном за внушительные внешние данные, доставшуюся по наследству схему развития (пусть и в light-варианте), а также прошлые боевые заслуги и в надежде на благоразумие Blue Byte в будущем.

P.S. Кстати, игра ведет себя до крайности нестабильно – ищите патч. Очень не помешал бы как минимум autosave.

Реализация погодных эффектов в Settlers V – лучшая в стратегиях и одна из самых лучших вообще









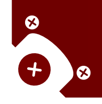
Присылайте ответы с темой сообщения «GameПрофи» электронной почтой по адресу gameprofi@itc.ua до **15 апреля 2005 г.** Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.
За правильный ответ на каждый из пяти вопросов участник получает 5 очков. Бонусные очки начисляются за первый пришедший в редакцию полностью правильный ответ на все вопросы (5 очков) и за самый полный и развернутый ответ (5 очков).
10 дисков с играми «1С:Мультимедиа» разыгрываются случайным образом среди всех читателей, правильно ответивших на все 5 вопросов тура. Крутой геймерский ПК Advantis 6L LE от «Квазар-Микро» в июле получит участник, набравший максимальное количество баллов по итогам пяти туров (январь–июнь).

Правильные ответы на вопросы прошлого тура

1. South Figueroa Street **2.** Букринский и Лютежский плацдармы **3.** Лучшая игра для handheld-платформ КРИ 2003 – Fight Hard 3D; лучшая игра для портативных платформ КРИ 2004 – Fight Hard Arena (G5 Software) **4.** Mistmare **5.** Фредди Принц мл., Сара Мишель Геллар, Мэтью Лиллард, Линда Карделлини

Награды для знатоков игр







Можете сравнить с

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast **ДПК 5/2002**
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy **ДПК 11/2003**



Так рождаются клоны

Сестра, разряд!

ФОРМУЛА ИГРЫ

Star Wars – джедаи =
Star Wars: Republic Commando

ПАСПОРТ

Star Wars: Republic Commando

Жанр first person shooter
Разработчик/издатель LucasArts
Web-сайт www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

LucasArts
LucasArts была основана самим Джорджем Лукасом. Занимается разработкой и изданием игр для различных платформ. Естественно, приоритетными являются проекты по вселенной Star Wars. Благодаря усилиям этой компании десятки тысяч игроков живут в MMORPG Star Wars Galaxies.
Игры Star Wars: X-Wing Alliance, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Dark Forces, Escape from Monkey Island и десятки других
Проекты Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees и другие
Web-сайт www.lucasarts.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

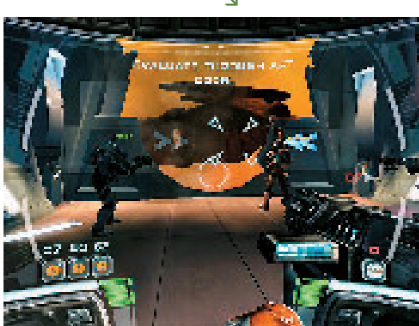
Игра, имевшая большой потенциал, который так и не был использован

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графика; звук; общая динамика происходящего

– Слабый искусственный интеллект; плохой дизайн уровней; примитивное управление командой

Стрелки указывают на выход: не ошибитесь



Episode 2 1/2

Янош Грищенко

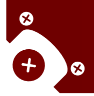
Пока одна часть населения планеты ждет появления третьего эпизода «Звездных войн» и в сто тридцать седьмой раз пересматривает официальный teaser-ролик, вторая делает то же самое, но разбавляет ожидание еще и уничтожением врагов Республики в Star Wars: Republic Commando. Сказать, что LucasArts выпустила эту игру очень даже вовремя – считайте, не сказать ничего. На пике предпремьерной истерии люди расхватывают такие вот продукты со световой скоростью, значительно повышая благосостояние разработчиков и издателя. Особенно в том случае, если это одна и та же компания.

Но вернемся, пожалуй, к Republic Commando. Все начинается с высадки армии клонов на планету Geonosis (напрягитесь и попытайтесь вспомнить последние эдак полчаса второго эпизода). Republic Commando выделяется из толпы достаточно свежих игр по вселенной SW тем, что здесь вы не найдете джедаев: ни хороших, ни рогатых или каких-либо еще. Зато есть четверка беспощадных командос из Delta Squad, командиром которых являетесь вы. Со временем становится очевидно: эти ребята расправляются с оппонентами так, что все джедаи просто умерли бы от зависти. Каждый из трех ваших подопечных является в какой-то области профессионалом: снайпером, подрывником, хакером. Вот только самое смешное, что все это формальность. Любой из них запросто справляется с работой товарища, равно как и ваш протеже. Потому неудивительно, что надежды игроков на что-нибудь тактическое с треском провалились. Занять заранее предопределенную разработчиками снайперскую позицию, взорвать дверь, вылечить павшего другаклоуна. Где здесь тактика? Все команды своим подопечным вы даете с помощью одной (о, ужас!) кнопки. Ткните перстом на иконку, и спустя десять секунд любой приказ будет исполнен.

Да, дорогие читатели. Игра беспощадно и безостановочно катится по проложенным рельсам, не давая шагнуть ни на метр в сторонку. Добро пожаловать в мир, где владычествуют скрипты, невыносимо глупый искусственный интеллект и, время от времени, тупые шуточки напарников. Количество врагов здесь куда важнее их качества, а избиение супостатов прикладом по морде лица в ближнем бою является едва ли не самым эффективным способом расправы, несмотря на присутствие в игре нескольких видов оружия. Но оно так ведь и получается, что в тесных коридорах уровней (будь то республиканский крейсер или планета Kashyyk) по-другому никак нельзя. Да и сам дизайн уровней оставляет желать лучшего.

Оптимизм, честно говоря, внушают очень немногие вещи. Во-первых, хорошее визуальное исполнение. Движок Unreal II выглядит куда бодрее своих ровесников, даже недавний Tribes: Vengeance, использующий эту же технологию, смотрится несколько хуже. Прекрасная анимация персонажей также добавляет шарма. Во-вторых, качественное звуковое оформление, которым могут похвастаться далеко не все игры.

Понятно одно. LucasArts сделала Republic Commando самым обычным, доступным для широких масс шутером с тончайшим, практически незаметным налетом командного геймплея. Красивая, но безмерно глупая игра, от которой все ждали намного большего.





Другие пошаговые стра-

«Альфа: Антитеррор» **ДПК 4/2005**
Laser Squad Nemesis **ДПК 12/2002**

Такое близкое расположение столиц не к добру

Вражеские понтонные переправы можно использовать в своих целях

У каждой стороны свои уникальные войска

ФОРМУЛА ИГРЫ

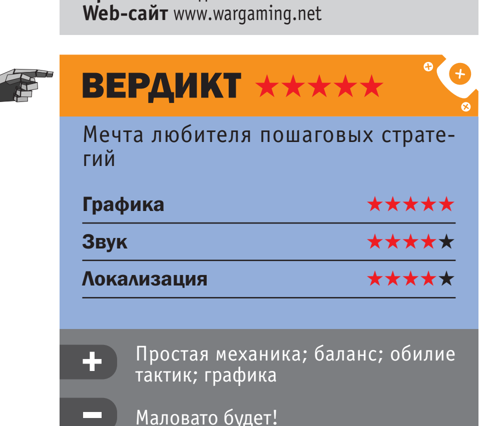
Шахматы + танки + артиллерия = **Massive Assault: Phantom Renaissance**

ПАСПОРТ

Massive Assault: Phantom Renaissance

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Wargaming.net
Издатель Dreamcatcher
Издатель в СНГ/Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.massiveassault.com

Wargaming.net
Небольшая группа поклонников пошаговых стратегий из Минска (хотя фирма зарегистрирована в Новом Орлеане) довольно давно занимается любимым делом. Серия Massive Assault – их главное детище, причем однопользовательские игры служат лишь своеобразной тренировкой перед онлайновой версией. Подобно Laser Squad Nemesis, MA Network ориентирована в первую очередь на сетевые сражения.
Игры DBA Online, Massive Assault, Massive Assault Network
Проекты нет данных
Web-сайт www.wargaming.net



ВЕРДИКТ ★★★★★

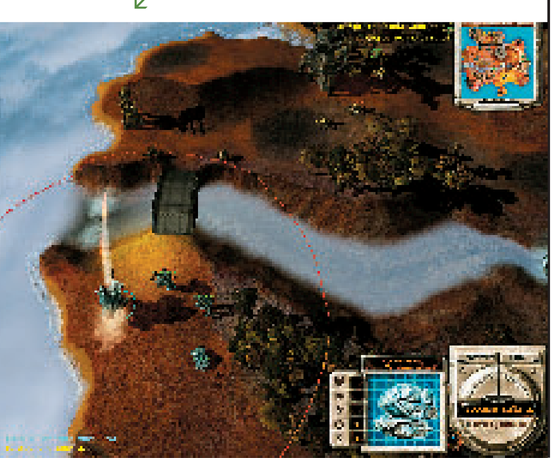
Мечта любителя пошаговых стратегий

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Локализация	★★★★★

\+ Простая механика; баланс; обилие тактик; графика

– Маловато будет!

Ракетные установки чрезвычайно опасны



Белорусский гамбит

Сергей Галёнкин

Помните знаменитую шутку о недостатках шахмат? «Всего одна карта, танков нет, строить нельзя, да и апгрейдятся только пешки». Можете считать Massive Assault: Phantom Renaissance улучшенной и дополненной версией классической игры. Шахматы XXI века. С авиацией и тяжелой артиллерией.

Несколько лет назад пошаговые стратегии совершили массовое самоубийство, запершись в мини-вэне вместе с немногочисленными фанатами и надышавшись угарного газа. Похоже, их мучил тот факт, что каких-то десять-пятнадцать лет назад TBS были развлечением для широких масс, и нельзя сказать, что эти самые массы с тех пор поголовно отупели. Наоборот, современные походовки сначала вынуждают новичка ознакомиться с трехсотстраничным руководством, затем выламывают ему руки, приучая к интерфейсу, и напоследок заставляют почувствовать себя полным кретином, неспособным запомнить жалкие полторы тысячи параметров для каждой из нескольких сотен боевых единиц.

К счастью, не все разработчики TBS представляют собой высоколобых снобов. Сид Мейер, Джулиан Голлоп, а теперь и парни из Минска признают за игроком право наслаждаться неспешной стратегией без высшего математического образования и чина генерал-лейтенанта действующей армии.

Massive Assault: Phantom Renaissance, она же Domination, она же «Рассвет Лиги» – третья часть футуристического военного сериала. Как и первый эпизод, это классическая, лучших правил, гексагональная TBS (вторая часть представляет собой многопользовательский проект).

MAPR сразу же подкупает своей простотой. Минимум типов войск, небольшие территории, несложные правила – даже совершенно зеленый новичок сможет без проблем выиграть первые несколько сражений. Напоминает шахматы. Как и в этой великой игре, здесь имеется множество способов победить и еще больше – проиграть. Никакого фактора случайности, все целиком и полностью зависит от умения полководца управляться со своей маленькой армией. Особенно ценны эффективное использование разных боевых единиц, грамотное планирование, готовность жертвовать фигурами ради позиционного преимущества.

Любители решать готовые задачки проходят сценарии, поклонники быстрых партий развлекаются штурмом крепостей, а сторонники классических боев заняты классическим же скирмишем – как против ИИ, так и по сети. Тип игры накладывает определенные ограничения: в миссиях нельзя строить и выставлять войска, а в штурме отсутствуют транспорты и подкрепление. Это, скорее, способ потренироваться перед сражением с живым противником.

Несмотря на то что уважающей себя пошаговой стратегии полагается отпугивать неосторожных игроков своим внешним видом, Massive Assault с легкостью даст фору очень многим RTS. Пожилой графический движок без проблем справляется с высокополигональными моделями военной техники и радует глаз отличными текстурами и вполне пристойными спецэффектами.

Звук также весьма хорош, а вот локализация могла бы быть и получше. Почему-то сотрудники «Акеллы» не стали переводить названия, и вместо «Страусов» и «Поджигателей» мы имеем «Острихов» и «Скорчеров». Не самая большая проблема, разумеется.

Massive Assault: Phantom Renaissance – чрезвычайно простая в обращении, но очень и очень умная, богатая возможностями и интересная пошаговая стратегия. Жаль только, уж больно короткая.

Коммунисты, фашисты, ревизионисты и американский образ жизни

Сергей Галёнкин

Производство американских комиксов о супергероях – индустрия с многомиллионными оборотами и почти столетней историей. Как и множество других произведений массового искусства, большая их часть представляет собой заурядную макулатуру, необременительное чтиво для убийства времени. И даже самые лучшие из них (включая моего личного фаворита Спайди) содержат огромное количество штампов, зачастую переходящих из сериала в сериал. Идеальная почва для пародии.

Собственно, первые дружеские шаржи на героические книжки с картинками делали сами художники, занятые в этой индустрии. Заимствование тематики другими отраслями медиа постепенно привело к появлению юмористических подражаний в анимационных и полнометражных лентах (один «Токсичный мститель» чего стоит).

Суперлюди оккупировали игры давно и, похоже, надолго. Только похождения Бэтмена породили не менее двадцати виртуальных приключений, да и другие рисованные знаменитости тоже не остались в обиде. Пришло время и для дружеских шаржей.

Первый эпизод приключений Freedom Force получил массу хвалебных рецензий в прессе и, как ни странно, довольно хорошо покупался. Насыщенная юмором и многочисленными отсылками к комикс-классике история борьбы группы американских супергероев против коммунистических суперзлодеев оказалась еще и весьма неплохой тактической стратегией.

К сожалению, смена издателя привела к тому, что Irrational Games была вынуждена отложить запланированное дополнение, которое после ряда модификаций превратилось в отдельную игру Freedom Force vs. 3rd Reich.

Отсюда вытекают основные преимущества и недостатки рассматриваемого проекта. Вы будете смеяться, но это одновременно оригинальность и вторичность. Поясню: толковых пародий на заданную тему не было очень давно (любители антиквариата могут вспомнить Kwah!), так что серия Freedom Force выгодно выделяется на фоне полного отсутствия конкурентов. Но с другой стороны, вторая часть совершенно такая же, как и первая. Слегка изменилась графика, наши подопечные стали чуть более самостоятельными, мультиплеер незначительно похорошел, появились новые суперзлодеи, да сюжетная линия, разумеется, отличается. На этом список нововведений заканчивается.

Американские суперкоршуны защищают американский же способ разбивания яиц от преступных поползновений со стороны конкурирующих концессий, в роли которых уже традиционно задействованы Комми, Фрицы (с местным вариантом Паваротти в качестве приспешника) и Черные Силы Вселенского Хаоса. Попутно убердобряки сносят американские здания, крушат американские автомобили и между делом спасают американских зевак.

Юмор, которым славилась первая часть, куда-то незаметно испаряется буквально на глазах. Бодрое начало, с традиционными шутками и прибаутками про dacha, politburo и pobeda, ко второй половине игры сменяют пресные замечания насчет негламурной внешности борцов с Третьим рейхом и немецкой педантичности. Особняком стоит меткое замечание о суперкомпьютере, «способном хранить сотни килобайт информации», – единственная действительно удачная хохма FFvs3R.

Внешний вид остался практически неизменным, так что графика, поражавшая воображение три года назад, теперь выглядит просто хорошо. Впрочем, для тактической стратегии большего и не надо. А вот потрясающая актерская работа во второй части стала только лучше – все новые суперличности звучат как живые. Это особенно удивительно, если учесть, что маленький бюджет игры позволил нанять всего нескольких исполнителей, каждому из которых приходится перевоплощаться в десяток самых разных личностей.

Freedom Force vs. 3rd Reich – отличная тактическая забава, не слишком сложная и достаточно веселая. Прекрасное развлечение для тех, кто любит супергероев и стратегии. Остальным поклонникам мегаличностей советуем переселиться в City of Heroes.

Товарищ Атомная Зима – большой человек в политбюро



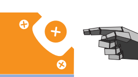
ПАСПОРТ

Freedom Force vs. 3rd Reich

Жанр тактическая стратегия
Разработчик Irrational Games
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.myfreedomforce.com

Irrational Games
Состоящая из вынужденных беженцев, которые остались без работы после закрытия легендарной Looking Glass, Irrational Games делает игры в самых разных жанрах, но всегда необычные, с какой-то необъяснимой магией. В их руках буквально любое клише превращается в оригинально исполненную концепцию. Сейчас компания заканчивает тактический шутер SWAT 4 и занята производством неофициального сиквела сериала System Shock под названием BioShock.
Игры System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance
Проекты BioShock, SWAT 4
Web-сайт www.irrationalgames.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Интересная, веселая и не слишком сложная стратегия

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Сеттинг; актерская работа; безумные персонажи

– Отсутствие нововведений; юмора стало меньше

ФОРМУЛА ИГРЫ

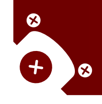
Комиксы + нацисты + стратегия =
Freedom Force vs. 3rd Reich

Еще про супергероев

«Суперсемейка» **ДПК 3/2005**
City of Heroes **ДПК 3/2005**

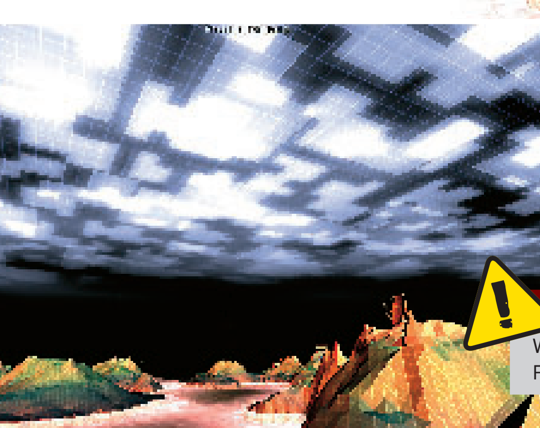


Паваротти разбушевался



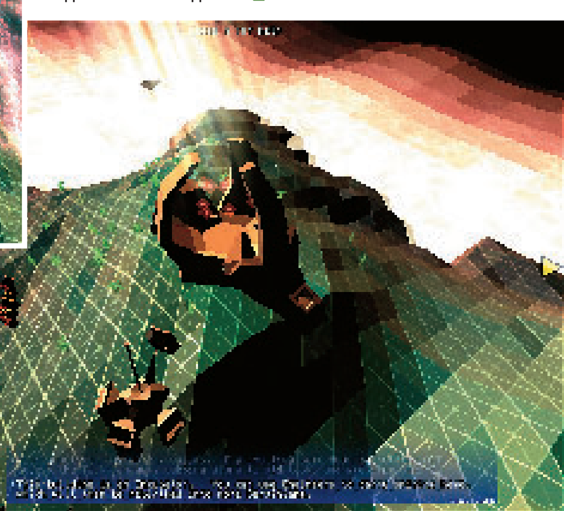
ФОРМУЛА ИГРЫ

RTS + Action + буйная фантазия = **Darwinia**



Души уничтоженных программ улетают в небо, становясь частичками энергии

Типичный бой с простыми вирусами



Производство дарвиниан идет полным ходом

Выбор редакции Домашний ПК №4/2005

Если вам непонятно или неинтересно, поиграйте

Warhammer 4000: Dawn of War **ДПК 11/2004**

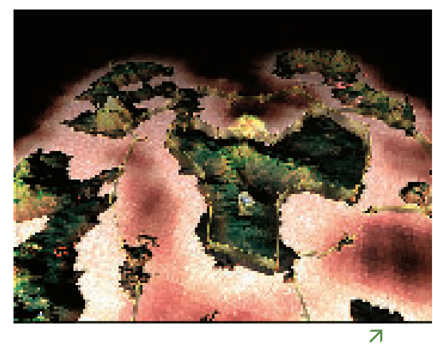
Rome: Total War **ДПК 11/2004**

ПАСПОРТ

Darwinia

Жанр RTS
Разработчик/издатель Introversion Software
Web-сайт www.darwinia.co.uk

Introversion Software
Первый проект британской компании Introversion вышел в 2001 г. и, по результатам опроса читателей английского журнала PC Gamer, занял девятое место в списке игр всех времен. Костяк независимого разработчика и издателя Introversion состоит всего лишь из четырех человек, которые никогда не занимались рекламой и продвижением собственных продуктов на рынке. Оба проекта делались в домашних условиях без наличия какого-либо бюджета.
Игры Uplink
Проекты не объявлены
Web-сайт www.introversion.co.uk



Общий вид одной из локаций Дарвинии

ВЕРДИКТ ★★★★★

Потрясающая и уникальная RTS

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Оригинальность во всем

– Длительная игра может утомить

Прикладная вирусология

Максим Капинус

Хотя мы еще далеко не в том возрасте, когда положено сидеть в кресле-качалке и, закатив глаза, вспоминать: «А вот в наше время...», – какое-то сходство с бабушками и дедушками все же имеется. Мир вокруг столь быстро меняется, что уже следующее поколение не видит того, что когда-то приводило в трепет нас. Появление таких игр, как Darwinia, всегда остается за кадром для основной массы игроков, увлеченных спорами о графике в Far Cry и DOOM 3. Через месяц о ней вспомнят только вот он, я и еще сосед из третьего подъезда – это максимум.

Говорить о визуальном исполнении Darwinia бесполезно: взгляните на скриншоты, и вы все поймете. Простейший низкополигональный мир со спрайтовыми жителями – вот концептуальность, которая не только не мозолит глаз, но и вызывает восхищение. Практически все аспекты обычной игры выглядят в Darwinia иначе. Тут нет интерфейса в привычном его понимании, нет ресурсов, без которых нельзя представить ни одной современной стратегии. Единственная ценность – души, остающиеся от уничтоженных программ. Они служат материалом для создания новых жителей мира – дарвиниан.

Мир Дарвинии представляет собой огромный шар, в котором сосредоточились отдельные локации, соединенные между собой порталами. Доктор Сепульведа, создатель этого чуда технологии, когда-то крупно пролетел с продажей своего революционного детища – компьютера Protologic 68000. Недоработанные машины начали с огромной скоростью возвращаться обратно к автору, который не смог в кратчайшие сроки устранить неисправность. Ему пришлось оставить все компьютеры на складе, где потом он и открыл потрясающее свойство своих ПК – гиперпроцессорность, технологию, благодаря которой можно было объединить все аппараты воедино, сосредоточив всю их процессорную мощь в одном Quantum Computer. Он и стал основой для нового изобретения Сепульведы – цифрового мира Дарвинии, населенного, разумеется, цифровыми жителями.

Ввиду столь нестандартного сюжета придется привыкать и к нестандартной концепции игры. Обычной осталась только задача игрока – уничтожить противника, в роли которого выступают вирусы и «баги», появившиеся вследствие непредвиденной ошибки внутри Дарвинии. После заражения всех ячеек вредоносным кодом Сепульведа закрыл порталы между ними, пытаясь локализовать очаг эпидемии. Теперь именно вам предстоит помочь доктору в очищении этого уникального мира, открывая в освобожденных ячейках порталы на другие уровни, соединяя мир заново и заставляя работать его механизмы. Инфраструктура Дарвинии аутентична, как и все, созданное этим изобретателем. Представьте себе, что дарвиниане до вирусной атаки сами занимались обустройством своего мира, добывая в шахтах полигоны и превращая их на специальных заводах в примитивы.

Для борьбы с вирусами Сепульведа разработал несколько полезных программ, которые вызываются определенными геометрическими фигурами, рисуемыми мышью в воздухе. Количество возможных типов юнитов мизерное по сравнению с современными играми, но его вполне достаточно. Тем более что их можно модернизировать до следующих версий, пользуясь специальной панелью задач. Не стоит переживать из-за гибели отряда или инженера – это всего лишь программный код, который разрешается вызывать бесконечно.

Особо стоит упомянуть работу над звуком, проведенную с помощью проекта Trash80 (*www.trash80.net*) с целью приблизить звучание игровой музыки к старому 8-битному звуку приставок 80-х годов.

Как и Uplink, Darwinia стала вторым шедевром в списке Introversion. Что ни говори, а отсутствие коммерческой заинтересованности, довлеющей над разработчиками, приводит к очень хорошим результатам. Не знаю, каков будет финансовый улов у компании от продаж игры, да это и неинтересно. Ведь перед нами настолько красивый и оригинальный проект, что хочется пожать руку каждому из его создателей и пожелать им удачи.

Террор с доставкой на дом

Олег Данилов

Небывалый случай. Впервые за более чем шестилетнюю историю «Домашний ПК» публикует рецензию на игру, не пройдя ее хотя бы на 60–70%. Причем не потому, что у нас не хватило времени или не возникло желания играть в «Альфу-антитеррор» – и того и другого было вполне достаточно, ведь потенциально проект казался очень интересным. Мы, а играли одновременно два редактора, просто не смогли. Мы, пропахавшие на самых высоких уровнях сложности Jagged Alliance 2, Silent Storm и «Silent Storm. Часовые», не сумели пройти вторую миссию «Альфы». Гиперреализм? Чушь собачья! Разработчики сделали все возможное, чтобы усложнить жизнь игрока, и им это отлично удалось.

Начнем с того, что в тактической стратегии с continuos turn-based режимом, где одновременное действие сторон всегда чревато некоторой (и это мягко сказано) неопределенностью, сохранения в течение миссии нет вообще. То есть получив случайную пулю с расстояния в полкилометра и потеряв жизненно важного бойца после трехчетырех часов игры (даже средние по размеру миссии могут быть длинней), вы вынуждены начинать все сначала. Ошиблись в прокладывании пути, неправильно поняли задачу, не отменили предыдущие задания, запутались в интерфейсе (на редкость, кстати, кривом), не нашли последнего террориста (а знаменитая проблема «последнего чужого» в «Альфе» гипертрофирована), просто устали играть – в самое начало.

При отсутствии сохранений в игре нет ставших привычными зон видимости, индикации длины хода, дальности стрельбы и вероятности поражения. Все приходится делать на глаз. Порой вообще непонятно – видит боец противника или нет. Предсказать, в кого будет стрелять спецназовец, имея перед собой две цели, невозможно. В игре нет обучающей миссии и руководства пользователя. Что дают те или иные тренировки и награды, неясно. Реализм? Нет – неуважение к игроку.

При этом бойцы элитного подразделения СССР/России на начальных уровнях слепы, глухи и тупы. Любой душман играючи справится с паройтройкой спецназовцев. Из автомата, стоя и навскидку, «духи» бьют лучше, чем ваш лежащий на пригорке снайпер их СВД. Двадцатиметровая пробежка выматывает альфовца до изнеможения, а передвижение ползком растянет миссию на 6–7 часов реального времени. Использовать имеющуюся в некоторых заданиях тяжелую технику нельзя, занимать господствующие высоты бессмысленно, синхронизировать действия бойцов невозможно. «Альфа» всеми средствами пытается вывести вас из себя.

Мы, конечно, понимаем, что патриотичная и патетичная до оскомины тактическая стратегия на тему войны в Чечне жизненно необходима российскому правительству (по неподтвержденным слухам, разработку «Альфы» спонсировало МО России). Но такая игра, даже если не брать во внимание неоднозначность поднятой в ней тематики, не нужна игрокам. Это просто халтура.

P. S. Скорее всего, многие недостатки «Альфы» можно исправить патчами, но, зная «МиСТ Ланд – Юг», можно с уверенностью сказать, что заплатки исправят все, что угодно, кроме самых важных и критичных глюков. Сохранение в миссиях все равно не появится. Впрочем, мне хотелось бы ошибаться.



Поиграйте лучше в

«Агония Власти» (Jagged Alliance 2) **ДПК 8–9/1999**
«Операция Silent Storm» **ДПК 10/2003**
«Операция Silent Storm. Часовые» **ДПК 6/2004**

Мотострелки попали в засаду на окраине Грозного

ПАСПОРТ

«Альфа-антитеррор»

Жанр тактическая стратегия
Разработчик «МиСТ Ланд – Юг»
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.alfaantiterror.com

«МиСТ Ланд – Юг»
Команда «МиСТ Ланд – Юг» уже более пяти лет занимается разработкой тактических стратегий. За это время компания отметилась тремя проектами, а также русификацией практически всех игр во вселенной Might and Magic.
Игры «История войн: Наполеон», «Код доступа: Рай», «Власть Закона»
Проекты нет данных
Web-сайт mistland.ru

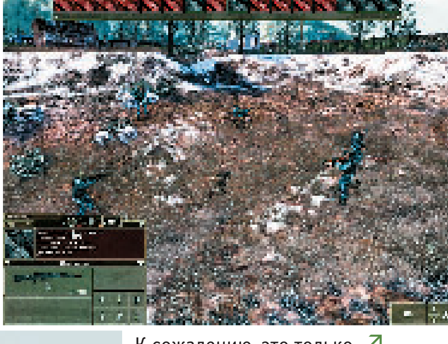
ВЕРДИКТ ★★★★★

«МиСТ Ланд» продолжает наступать на старые грабли. Играть до третьего патча не рекомендуется. Впрочем, его, скорее всего, и не будет

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересные задумки; заявленный гиперреализм

– Отсутствие сохранений; чрезмерная сложность игры; нет подсказок по зонам видимости, дальности хода и т. д.; неудачный баланс; неразрушаемость строений



К сожалению, это только предпоследний террорист. Найти последнего, увы, не удалось

Из танка пострелять так и не дадут



Бои в зданиях на редкость сумбурны

ФОРМУЛА ИГРЫ

Группа «Альфа» + «Код доступа: Рай» – save = **«Альфа-антитеррор»**



Студенты зажигают



Выясним, кто же пойдет за «Клинским»?

ОСОБЕННОСТИ УСТАНОВКИ

Для инсталляции The Sims 2: University вам потребуется установленная версия The Sims 2. Предварительно обязательно сделайте резервную копию папки *Мои документы\EA Games\The Sims 2* (обычно расположена в *C:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ*).

Программа попытается конвертировать данные о ваших симах в новый формат, однако, как показывает опыт, это происходит не всегда удачно. В частности, в нашем случае игра не смогла распознать почти гигабайт сохраненной информации, так что пришлось начать все заново.

Рекомендуем переместить в безопасное место папку *Downloads*, в которой обычно хранятся дополнительные модули, загруженные из Интернета. The Sims 2: University иногда неправильно их подключает.

Если игра все же не запускается, вовсе удалите папку *Мои документы\EA Games\The Sims 2* – как ни странно, это гарантированно помогает.

Gaudeamus igitur

Сергей Галёнкин, Алина Жигунова

За два с половиной века, прошедшие со времени написания всемирного студенческого гимна Gaudeamus, человечество шагнуло вперед: открыто электричество, расшифрована структура ДНК, созданы космические «шаттлы» и диетическая кока-кола. Однако среднестатистический обитатель университетской общаги не изменился и по-прежнему предпочитает «веселиться, пока молод». А те, кому сопромат и топографическая анатомия не дают возможности вволю повеселиться в реальной жизни, теперь могут развесить свои мокрые от слез носовые платочки сушиться на батарею – пришел и на их улицу праздник!

The Sims 2: University изготовлена по универсальному для дополнений рецепту: «Тех же щей, да погуще влей». Однако Maxis не ограничилась новой одеждой, новыми прическами и новой мебелью, благо этого добра в Сети и так навалом. Теперь в каждом городе можно открыть любой из трех готовых университетов или построить свой. Симы сразу по достижении совершеннолетия получают шанс влиться в дружные ряды местного студенчества. А жизнь в кампусах бьет ключом!

Чего стоит одна лишь необходимость поселиться в общежитии (конечно, только богатенькие буратино снимают квартиры) с другими, страшно сказать, абсолютно неуправляемыми симами. Крохотная комнатка в общаге, туалет и кухня на этаже, ежедневные семинары и всенощное бдение над курсовой прямо перед защитой. На другой чаше весов – дикие, но симпатичные друзья, пятничные вечеринки до утра понедельника и возможность насыпать стирального порошка в городской фонтан.

Хотя напрямую управлять соседями нельзя, в лучших традициях студенческой дедовщины их нетрудно уговорить сделать совершенно безумные вещи: написать вместо себя контрольную, поцеловать профессора, пробежать нагишом по кампусу и даже убрать в комнате.

Поскольку основное время занято учебой, а мобильные телефоны и модную одежду почему-то бесплатно не раздают, приходится зарабатывать симолеоны репетиторством, игрой на гитаре или за стойкой бара. Ради денег симы готовы и учиться получше, благо стипендия здесь выгодно отличается от украинской.

The Sims 2: University – прекрасное дополнение с интересными нововведениями, так что все поклонники симоводства обязательно его установят. А если вам совершенно не интересна студенческая жизнь, дождитесь следующего аддона Night Life с ночными дискотеками, барами и (вау!) вампирами.




Подайте голодному барабанщику



Вечеринка у Женечки дома: шахматы, кроссворды, компот в ассортименте!

ПАСПОРТ

The Sims 2: University

Жанр симулятор студенческой жизни
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.thesims.com

Maxis
Уилл Райт и его команда делают не только игры о симах. Так, на счету компании оригинальные Sim Ant и Sim Farm. Сейчас Уилл занят совершенно уникальным проектом Spore, в котором обещает, ни много ни мало, воссоздать эволюцию целого вида в масштабах Вселенной – от одноклеточных существ до галактической империи.
Игры сериал Sim City, сериал The Sims, The Sims Online
Проекты Spore
Web-сайт www.maxis.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличное дополнение для отличной игры

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Уйма новых возможностей; интересные находки; юмор

– Проблемы с сохраненными данными из оригинальной игры

ФОРМУЛА ИГРЫ

The Sims 2 + студенческие годы = **The Sims 2: University**



Еще об университете

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude **ДПК 11/2004**
Virtual U

Уникальный опыт

Николай Корж

Наверное, у всех нас на разных этапах жизни возникало желание обзавестись собственным кафе или хотя бы поработать в заведении подобного типа. Diner Dash предлагает осуществить эту заветную мечту. В игре рассказывается история девушки Фло, уставшей от душного офиса и желающей стать владелицей кафе и сделать его как можно более популярным. Становлением бизнеса будущей миллионерши мы и займемся. Начиная с очень скромной забегаловки с двумя столиками, нам предстоит выстроить налаженную сеть кафетериев с отличным обслуживанием.

Игровой процесс удивительно увлекательный, хотя и заключается в выполнении ряда однообразных и очень простых действий. Сначала в кафе приходит посетитель (всего их может быть шесть типов, каждый со своим характером), его необходимо усадить за столик и дождаться, пока он подзовет Фло и сделает заказ. Далее героиня оставляет список выбранных клиентом блюд у повара и дожидается выполнения им заказа. Когда еда готова, нужно забрать ее с барной стойки и отнести заждавшемуся посетителю. Поглотив пищу, гость заведения расплачивается, грязную посуду следует отнести в мойку, после чего все начинается сначала. Описанная схема максимально упрощена, так как по одному посетители ходят редко. Пока они изучают меню их желательно угостить кофе или бутербродом, можно включить музыку или произнести приветственную речь. Подобные мероприятия, как и скорость любых манипуляций, в игре оцениваются щедрыми чаевыми.

Diner Dash имеет единственное доступное разрешение 800×600, при этом выглядит очень симпатично. Никаких графических откровений, как видно на скриншотах, в этой игре нет, однако она оформлена просто и со вкусом. Двумерные фоновые изображения кафе и персонажей смотрятся естественно и невероятно мило. В Diner Dash присутствуют две игровые модели (карьера и игра на время), 50 уровней и 5 различных ресторанов. Shareware-версия ограничена 60 минутами игрового времени.

ПАСПОРТ

Diner Dash

Shareware ($19,99)

Жанр аркада/тактика
Разработчик GameLab
Web-сайт www.playfirst.com
Размер 10,4 MB
Страница загрузки www.bigfishgames.com/downloads/dinerdash/index.html




ВЕРДИКТ ★★★★★

Легкая аркада с увлекательным игровым процессом


+ Интересный геймплей и симпатичное оформление

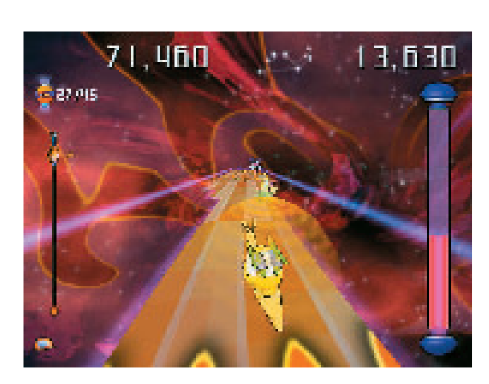

– Игра довольно простая и однообразная







Заниматься доставкой межгалактической почты – занятие не из самых простых. Особенно если эта обязанность поручена улитке, а выполнению благого дела препятствуют злобные космические монстры, кровожадные турели и ужасно «хитрые» дороги. Амбициозный моллюск по прозвищу Турбо путешествует по Вселенной, доставляя к чекпоинтам почту в специальных боксах. В Snail Mail три игровых режима (Postal, Time Trial, Challenge). Ваш путь пролегает через самые отдаленные уголки различных галактик и состоит из 50 уровней. Основной задачей является манипуляция невероятно быстрой улиткой. Игровой процесс очень динамичный – стоит отвлечься на пару секунд, и Турбо уже попал в переделку. Дорога, превращающаяся в сумасшедший серпантин, череду трамплинов, а то и вовсе обрывающаяся у вас под носом, заставляет напряженно следить за происходящим, сжимая мышь в руке. Разогнавшись, герой перемещается с очень большой скоростью, и только внимательно наблюдая за событиями на экране, можно добиться успеха в Snail Mail. Игра оформлена в стиле cell-shading и выглядит довольно стильно, работая лишь в 640×480, в то время как музыкальное сопровождение оставляет желать лучшего.





ПАСПОРТ

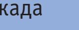
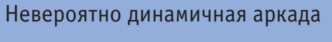
Snail Mail

Shareware ($19,95)

Жанр аркада
Разработчик Alpha 72 Games
Web-сайт www.bigfishgames.com/downloads/snailmail
Размер 8,4 MB
Страница загрузки www.bigfishgames.com/downloads/snailmail/download.html




ВЕРДИКТ ★★★★★

Невероятно динамичная аркада


+ Захватывающий игровой процесс


– Однообразность; слабое звуковое оформление

«3 черепа тольтеков»/3 Skulls of Toltecs



Жанр адвентюра
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Никита»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Сегодня смотреть на мультяшные квесты почти десятилетней давности без содрогания уже нельзя, хотя, в принципе, они не утратили своего архаического шарма. А в данном случае дрожать пришлось вдвойне, потому что «3 черепа» являются первой частью отличной прошлогодней адвентюры «Фенимор Филлмор. Приключения на Диком Западе». Тот же главный герой, те же прерии, салуны, злодеи и ковбои. Но в отличие от наследничка, обитающего в трехмерном мире, первый Фенимор передвигается по плоскости и слушается команд с интерфейса, похожего на знаменитый лукасовский SCUMM (классический пример – первые серии Monkey Island).

Видимо, исходя из удачной работы «Никиты» над переводом «Фенимора», именно ей была поручена локализация и в этот раз. Ветеран российской игровой индустрии не подкачал. Присущий игре юмор в текстах сохранен, перерисованы все объекты, содержащие надписи, а ошибки и стилистические погрешности практически не замечены.

«Быстрый и Меткий»/Rapid Gunner



Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Еще одна игра непонятного происхождения в линейке «Нового Диска» – симулятор тира, на этот раз настоящего. С рвением и усердием, достойным и более разумного применения, авторы тщательно воссоздали классические американские тиры с поворачивающимися мишенями, те самые, которые так любят изображать в фильмах, посвященных трудовым будням американской полиции. Задача в игре под стать тем самым фильмам – за ограниченное время пробежаться по зданию/полигону и сбить все мишени, изображающие плохишей, игнорируя мишени заложников. Звучит это интересней, чем играется. Скука, надо сказать, невообразимая, особенно учитывая посредственную графику и необычную для action проблему «последнего чужого».

Локализация здесь минималистская, как и сама игра, – переведены меню, описание тиров и пистолетов. Собственно, все.

«Возвращение в Гайю»/Back To Gaya



Жанр кинолицензионная аркада
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Мы уже привыкли к бурному потоку игрушек, сопровождающих выход в прокат большинства полнометражных анимационных фильмов. «Возвращение в Гайю» появилось на экранах Германии около года назад, а игру делали знакомые нам по оригинальному симулятору средневекового города «Гильдия» ребята из студии 4Head, так что можно было ожидать определенного креатива. К сожалению, надежды не оправдались.

Здесь используется испытанный во всех без исключения «гаррипоттеровских» играх подход: немножко исследований, немножко сражений, немножко платформенной аркады. При этом жутко диссонируют отличное качество заставки и межуровневых вставок и убогая внутриигровая графика.

Кстати, озвучка роликов осталась английской, а перевод дается в виде субтитров. Если бы такой подход был применен ко всему проекту в целом, он от этого нисколько бы не пострадал, потому что актеры, вложившие в уста Зино, Бу и других персонажей русские слова, по сравнению со своими зарубежными коллегами воспринимаются как участники школьной самодеятельности.

«Война с террором. Зачистка»/Terrorist Takedown



Жанр action
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Слово «зачистка» и тема борьбы с терроризмом весьма популярны на территории нашего северного соседа. Ничем другим появление в линейке локализаций «Нового Диска» action, о которой идет речь, объяснить нельзя. По сути, перед нами интерактивный тир. Дано: простой американский труженик пушки и пулемета (вертолетчик, танкист, солдат и т. д.). Задача: настрелять как можно больше людей восточной национальности с автоматами Калашникова и РПГ наперевес. Страну действия каждый подставляет по желанию, хотя это вроде как Ирак. Собственно, это все – стреляйте на здоровье. Однако лично нам подобное времяпрепровождение не кажется особо здоровым. Но на вкус и цвет, как известно, украинец американцу не товарищ.

Локализация в игре есть. И это все о ней. Меню переведены, задания тоже. Больше работы переводчикам здесь не нашлось.

«Войны Будущего: Восстание»/Future Tactics: Uprising

Жанр вроде как стратегия
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Future Tactics – пример того, как одно неудачное нововведение может загубить на корню неплохую в общем-то затею. Задумывалась игра как упрощенная тактическая стратегия для детей – с яркими персонажами, смешными диалогами и понятной боевой системой. Но если у Square получилась гениальная Final Fantasy Tactics, у Warthog вышло что-то совершенно неудобоваримое. Всему виной аркадная стрельба, сводящая на нет любые тактические потуги. Как ни располагай своих бойцов, какие стратегии не применяй, все равно побеждает тот, кто, прицеливаясь вовремя, нажмет одну клавишу. Все, игру можно смело хоронить.

Локализация выполнена вполне достойно для такого отвратительного продукта. Впрочем, мы сильно сомневаемся, что кто-то из поклонников жанра пойдет дальше первых трех-четырех уровней.



«Гнев ангелов»/Shade: Wrath Of Angels

Жанр action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

К сожалению, на PC очень мало хороших слэшеров, то бишь action с использованием холодного оружия. Поэтому выход даже среднего проекта в данном жанре заметен. Хотя «Гнев ангелов» только на первый взгляд выглядит середнячком, и виной тому прежде всего несколько необычное управление и довольно низкий темп игры. В остальном Shade весьма неплоха. Здесь есть интересный сюжет, достаточно сложные головоломки, масса холодного оружия, разнообразные противники, зачатки ролевой системы и даже пистолет вкупе с призываемым демоном. Конечно, сравнивать игру с Devil May Cry не стоит, но определенные параллели имеются. Прибавьте сюда неплохую графику и звуковое оформление, и вы поймете, что тройки, выставляемые западными обозревателями, вызваны банальным кризисом перепроизводства подобных игр на консолях, но мы-то говорим о PC.

Локализация от «1С» очень хороша – как перевод, так и озвучка. Особо авторам удалась иронично-зловещая Ангел.



«Группа “Альфа-Ноль”»/Alpha Black Zero

Жанр third person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Некоторое время назад в редакции существовала дилемма – писать рецензию на Alpha Black Zero или дать какой-нибудь хорошей игре больше места на страницах журнала. Выбрали последнее. За прошедшие несколько месяцев отношение к ABZ, ясное дело, совершенно не изменилось, если не принимать во внимание ее «локализированное» состояние. Игра не стала ни красивее, ни интереснее. Движок, взятый напрокат у Croteam (родители Seriuos Sam), выглядит здесь не лучшим образом, анимация персонажей достаточно слабая... Время от времени AI противника может бросить пару гранат под ноги вашему отряду, и это все, на что он способен. Кстати, об отряде. Каждому из четырех членов команды можно отдавать весьма примитивные приказы типа «Следуй за мной» или «Не стрелять».

Что касается локализации, то к ней претензий нет совершенно. Меню, тексты, брифинги – все переведено на русский язык. Но отдельным пунктом хотелось бы отметить озвучивание персонажей. Приятно слушать, честное слово.



«Зевс: Повелитель Олимпа»/Zeus: Master of Olympus

Жанр градостроительная стратегия
Издатель SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Серию градостроительных симуляторов на античные темы («Цезари», «Фараоны» и иже с ними) создала в свое время ныне покойная компания Impression Games. Эту «мыльную оперу» можно признать лучшим стратегическим развлечением для флегматичных геймеров, которым психологические особенности не позволяют в полной мере осваивать большинство «боевых» стратегий реального времени (это, конечно, не касается гениальных творений из другого градостроительного цикла SimCity).

Какие действия доводится выполнять «менеджеру» древнегреческого полиса? Естественно, возводить жилища для его обитателей и храмы для ублажения богов-покровителей, заниматься сельским хозяйством, разбираться с последствиями стихийных бедствий и нападений сказочных чудовищ. Короче, работа всегда найдется.

SoftClub выполнила локализацию, не снижая традиционной для себя высокой планки качества.



«Лучшие из лучших. Велоспорт 2005»/Cycling Manager 4



Жанр симулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Французские игры можно отличить с первого взгляда. Есть в них какой-то непонятный шарм и общее безумие. В этом Cyanide Studio и Nadeo очень схожи. И те и другие делают игры для фанатов, и удается им это блестяще. В феврале 2004 года мы уже писали о Cycling Manager 3, симуляторе менеджера велокоманды, выпущенном в СНГ «Акеллой» под названием «Этот безумный велоспорт. Сезон 2003–2004». Новую версию – Cycling Manager 4 – издает уже «Руссобит-М», что на игре никак не сказалось. По сути, перед нами улучшенная и расширенная версия CM3. Впрочем, золотое правило «не сломано, не чини» здесь крайне уместно. Хотя мы, если честно, ожидали изменений в графике игры.

Локализация, как и в случае CM3, сделана качественно, особенно нас впечатлил комментатор. Как и год назад, очень не хватает обстоятельной энциклопедии по велоспорту. Все-таки эти соревнования не так популярны в СНГ, и многие просто не знают правил.

«Мастер Ли»



Жанр action/RPG
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Когда в прошлом номере мы ругали «Посланника Неба» и не рекомендовали покупать китайские ролевые игры, мы, пожалуй, погорячились. Так, «Мастер Ли» от тайваньской компании InterServ, не обремененной необходимостью следовать заветам Мао, оказался вполне удобоваримой забавой с отличной сюжетной линией, хорошими диалогами и интересной боевой системой.

К сожалению, почти заслуженные четыре балла игре не видать – и всему виной задержка в ее выходе. На родине она появилась более пяти лет назад и по тем временам выглядела довольно неплохо. Но сейчас местная графика и полное отсутствие озвучивания вызывают только раздражение.

Впрочем, если вы поклонник китайской культуры, то ознакомиться с «Мастером Ли» все же стоит. История, повествующая о мастере боевых кинжалов, рассказана очень хорошо, тем более что перевод многочисленных текстов выполнен потрясающе.

«Мастер Маджонга»/Ultimate Mahjong 10



Жанр настольная игра/головоломка
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

На наших дисках частенько публикуются очередные версии лучшего «шароварного» представителя данного жанра головоломок – Kyodai Mahjong, так что с древнекитайской народной забавой знакомы многие из вас. Игра, предложенная «Руссобит-М», взята из каталога Valusoft – «бюджетного» подразделения известной компании THQ. Числом 10 обозначено количество режимов игры.

Поскольку геймплей подобных игрушек подчиняется раз и навсегда установленным правилам, их разработчики сами развлекаются, создавая бесчисленное количество фонов стола, тайлов игровых косточек и т. п. Так и в «Мастере Маджонга» реализованы широчайшие возможности настроек.

Локализация свелась к более или менее грамотному переводу пунктов меню и названий различных опций при настройке. Хотя и здесь не обошлось без забавных курьезов: знаменитый вальс Иоганна Штрауса «Голубой Дунай» был почему-то переименован в «Синий Дунай».

«Парусная регата 3»/Virtual Skipper 3



Жанр симулятор
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Все-таки Nadeo – компания исключительная. Делая очень странные по меркам нашего донельзя коммерциализированного мира игры, она создает маленькие шедевры. Откровением для редакции «ДПК» была и великолепная TrackMania (ах, видели бы вы готовящуюся к выходу TrackMania Sunrise), и удивительная Virtual Skipper. Наконец-то эти необычные французские игры дошли и до отечественных пользователей.

Virtual Skipper 3 – лучший и единственный в мире полноценный симулятор парусных яхт. Детально проработанная физика судов, скрупулезное соблюдение правил соревнований и реалистичная графика делают игру уникальной.

Локализация, точнее перевод экранных меню и руководства пользователя, выполнена весьма качественно, никаких претензий к русификаторам предъявить нельзя. Впрочем, и разгуляться им здесь было особо негде – все-таки серьезный сим, а не какой-нибудь шутер.

«Пункт назначения: Берлин»/Assignment Berlin

Жанр shooter
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

«Пункт назначения: Берлин» является не чем иным, как бюджетным вариантом Medal of Honor: Allied Assault. Под беспощадный пресс бюджета попало буквально все: от оружия до дизайна уровней. Говорить о достоинствах этой игры на тему Второй мировой войны как-то несерьезно, потому что их просто нет. Но более всего в глаза бросаются ужасный искусственный интеллект и точно такая же баллистика оружия (если в данном случае уместно употребить это слово). И даже недурно выглядящий в других играх физический движок Havok здесь не впечатляет, несмотря на все усилия электронных тушек упасть «по всем законам физики».

Локализация в исполнении «Руссобит-М» оказалась весьма неплохой, принимая во внимание класс игры. Текстовые сообщения переведены, диалоги также звучат на русском языке. Что еще нужно? Разве что более качественные игры, чтобы локализаторы не тратили свое драгоценное время на проекты типа «Пункт назначения: Берлин».



«Скуби-Ду! и Призрак Рыцаря»

Жанр квест
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Хорошие детские квесты делает не только Humongous Entertaiment, а прекрасные локализации к ним изготавливает не один Boolat. Приключения группы борцов с аномальными явлениями и пса Скуби-Ду легли в основу мультипликационного сериала, серии комиксов, двух полнометражных фильмов и целой обоймы неплохих игр.

В «Призраке Рыцаря» неутомимой четверке (и собаке) предстоит решить, как несложно догадаться, загадку этого самого призрака. Квест неплохо нарисован, богато анимирован и отличается хорошим чувством юмора. Некоторые задачки довольно сложны для детской игры, но их не так уж и много.

Локализация выполнена на «отлично». Ниваловцы смогли не только удачно подобрать голоса для всех героев и хорошо адаптировать тексты, они даже адекватно перевели многочисленные шутки и каламбуры игры. Тем, кто вырос из «Рыбки Фредди», но слишком мал для серьезных квестов, эта игра придется как раз впору.



«Честь и Доблесть»/Strength & Honor

Жанр стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Очень странно видеть, как компания «1С» рядом с орденоносным Rome: Total War предлагает его дешевую китайскую копию. «Честь и Доблесть» – это, по сути, неудачный клон творения Creative Assembly, выполненный на технологическом уровне семилетней давности.

Бедное оформление не было бы проблемой, будь у Strength & Honor хоть одно из преимуществ «старшего брата»: глубокий игровой процесс, хороший искусственный интеллект, вменяемое руководство пользователя, в конце концов. Ан нет, как снаружи, так и внутри «Честь и Доблесть» не представляет собой ничего не то что выдающегося, а даже просто удобоваримого.

Локализация выполнена под стать. Перевод точный, но излишне сухой, озвучивания нет совсем, а шрифт слишком мелкий и некрасивый. Если ваш компьютер «не тянет» Rome: Total War, купите лучше Shogun, чем это убожество.

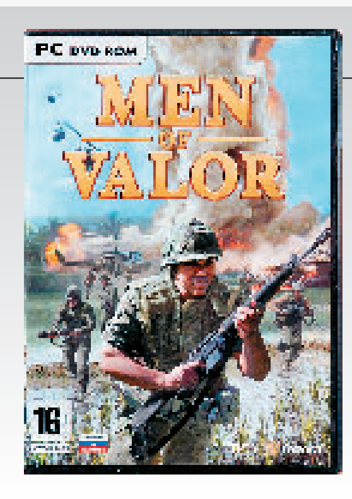


Men of Valor

Жанр first person shooter
Издатель SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Men of Valor производства небезызвестной студии 2015 на деле оказалась не совсем тем, что мы ожидали увидеть. Как ни странно, но судя по всему, игры на тему вьетнамской войны лучше Vietcong еще не выходило. Что же касается Men of Valor, то она использует модернизированный Unreal Engine и по сегодняшним меркам явно не блещет красотой, ее миссии линейны, вражеский и дружественный интеллект не выдерживают никакой критики… В общем, вы все и так прекрасно знаете.

Локализация, выполненная SoftClub, как всегда, на высоте. Игра вышла на DVD-диске (как и английский оригинал), кроме того, внутри коробки покоится приличной толщины руководство пользователя, полностью на русском языке. Перевод самой игры нам понравился, голоса актеров подобраны очень хорошо. Но справедливости ради заметим, что иногда им не хватает эмоциональности (ну не может солдат говорить спокойно, когда в десяти метрах от него взрывается снаряд). В остальном же все просто великолепно.



Mortyr II: For Ever



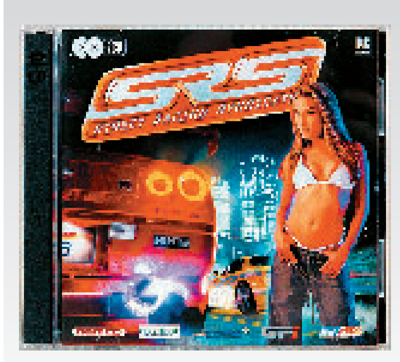
Жанр first person shooter
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Если российский Kreed – это убийца DOOM, то польский Mortyr – убийца Wolfenstein (каких именно, лучше не уточнять). Правда, полякам одного раза показалось мало, и теперь, спустя 5 лет, они выпустили продолжение.

Надо сказать, улучшение налицо – во вторую часть, в отличие от первой, уже даже можно играть. Но вот нужно ли – это другой вопрос. Устаревшая графика, совершенно необоснованные системные требования, скучный геймплей – в общем, перед нами неудачный во всех отношениях клон шутеров о Второй мировой войне, расплодившихся нынче сверх всякой меры. Причем ничего похожего на прошлогодние хиты здесь не ждите – для поляков прогресс остановился на уровне Return to Castle Wolfenstein и собственного первого «Мортира».

Локализация же выполнена неплохо – никаких откровенных ляпов нет, все чисто и добротно. Впрочем, и работы было немного – текстовые брифинги между миссиями да несколько диалогов в первой половине игры.

SRS: Street Racing Syndicate



Жанр гонки
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Namco со своей SRS безнадежно опоздала. Компания изо всех сил пыталась опередить NFS: Underground 2 (и на консолях это у нее получилось), но не успела. Перед нами – аккуратная калька творения EA Games, но, как и любая копия, уступающая оригиналу. Живем подпольными автогонками, путешествуем по улицам города (есть и мгновенное перемещение), участвуем в легальных соревнованиях, зарабатываем деньги, покупаем и тюнингуем машины. В списке отличий – улучшенная система тюнинга авто и подружки. Последних можно... выиграть в ходе состязаний и усадить в местную разновидность гарема, где они будут услаждать взор неумелыми танцами под не самую хорошую музыку.

Не будь у нас NFS: Underground 2, Street Racing Syndicate могла бы на что-то претендовать. Тем более что локализация, выполненная «Руссобит-М», очень хороша, придраться буквально не к чему (правда, мы не уверены насчет правильности перевода многочисленных технических терминов).

«Worms Forts: В осаде»/Worms Forts Under Siege



Жанр стратегия
Издатель SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Как это ни печально, создатели некогда суперпопулярной серии Worms пошли по неправильному пути. Выпустив в 2003 г. великолепный римейк классической игры в полном 3D, в новой серии они ввели стратегический элемент – постройку крепостей – и тяжелое вооружение, но, к сожалению, отказались от идеи разрушаемого окружения. Игра от этого только потеряла – теперь нельзя сбросить червей врага в море, сделать подкоп и вообще разнести весь уровень «вдребезги и пополам». Потому-то из «Червей» и исчезли классические легкие виды оружия, были изменены правила Sudden Death и т. д. Worms Forts Under Siege, безусловно, неплохая игра, но... это не Worms. Вот что обидно.

Что же до локализации, то SoftClub здесь, как всегда, на высоте. Хороший перевод и просто потрясающая колоритная озвучка прилагаются. Впрочем, игре это никак помочь не может. Ждем следующей серии – Team 17 обещали исправиться.

«Yetisports. Полный пингвин!»/Yetisports Deluxe



Жанр аркада
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Нет необходимости представлять сладкую парочку Пингвин и Йети многоуважаемой играющей аудитории. Мы все прекрасно помним, сколько человекочасов было напрочь вычеркнуто из напряженных рабочих графиков. Когда в Сети появилась первая флэш-игрушка о швырянии пингвина, даже редакция «ДПК» поддалась всеобщему безумию.

В конечном итоге компания JoWood решила выпустить сборник мини-игр, входящих в сериал в виде коммерческого продукта, добавив к флэшкам еще и «делюксовые» полноэкранные варианты этих садистских развлечений.

Сами понимаете, что пингвинья эпопея занимает на диске ну совсем небольшое пространство. Посему оставшийся его объем забит до отказа демками и роликами других руссобитовских продуктов.

Переводить пришлось не так уж и много текстов, но это сделано достаточно качественно и негативных эмоций не вызывает.

Онлайновые мини-игры

Bumpcopter 2

★★★★★

Разработчик Alex Hammarback & Nicolay Edin
Страница загрузки www.eternalfun.com/uploads/bumpcopter2.swf



Управление вертолетом – дело нелегкое, даже если он не настоящий, а из аркадной игрушки. В отличие от реального полета в бескрайних просторах неба, наш вертолетик жестко ограничен со всех сторон стенами и многочисленными препятствиями. Цель – добраться до пункта назначения, красноречиво обозначенного красным флажком. Добраться целым и невредимым, постаравшись как можно меньше ударяться корпусом аппарата. С каждым уровнем (а их всего 30) делать это станет все сложнее и сложнее, поскольку периодически будут появляться новые противники в виде статичных мин и неприятности вроде отключения света.

После прохождения не стоит сразу закрывать игру – встроенный редактор может продлить удовольствие с помощью дополнительных уровней, созданных уже собственными руками.

Cyrkam Airtos

★★★★★

Разработчик Sticky
Страница загрузки www.sticky.tv/game/cyrkam_airtos/



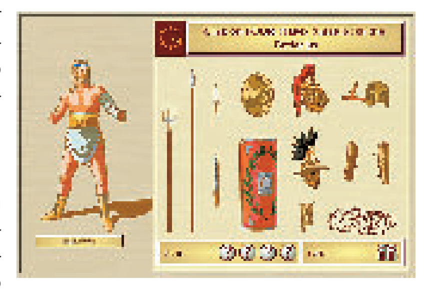
Все-таки большим преимуществом обладают игры, которые управляются мышкой, а не клавиатурой. Можно вспомнить много игр, где нужно метать какой-либо предмет на заданное расстояние, используя цифровые значения силы и угла полета. Забудьте о них – после того как рука почувствует реализм метания скомканного бумажного листа в урну, подобные «недоигры» перестанут привлекать.

Управляя рукой ленивого офисного работника, игрок должен сначала поймать запущенный его коллегой бумажный шарик, а потом со снайперской точностью забросить его в корзину для мусора. Ситуация осложняется тем, что третий сотрудник (веселая фирма, правда?) после каждого броска передвигает корзину взад-вперед. Оторваться от такого занятия просто невозможно, поверьте.

Gladiator: Dressed to Kill

★★★★★

Разработчик BBC
Страница загрузки www.bbc.co.uk/history/games/gladiator/index.shtml



Как оказалось, существуют не только flash-игры, занимающиеся прожиганием нашего с вами времени, но и довольно любопытные и обучающие. Посмотрите на разработчика, и вы поймете, что Gladiator – это не кровавый шутер или очередная аркада. Пройдя игру до конца, можно смело назвать себя специалистом по экипировке римских гладиаторов, поскольку именно выбор правильного обмундирования является целью. В каждой из трех стадий игрок получает одного гладиатора, которого предстоит одеть согласно его специализации и типа соперника. Результат последующего боя целиком зависит от того, знаете ли вы, какой шлем носит мурмилион и чем отличается ретиарий от гопломаха.

Master Mind

★★★★★

Разработчик 2inventive
Страница загрузки freeworldgroup.com/games/mastermind2/index.html



Под солидным названием Master Mind скрывается старая и очень интересная логическая игра, которая известна многим как «Быки-коровы». В данной интерпретации нам предстоит угадать комбинацию из четырех цветов максимум с десяти попыток, пользуясь подсказками компьютера. На каждый предложенный вариант оппонент должен указать, сколько цветов угадано, но находятся не на своих местах (черные кружки), и число полных совпадений цветов и мест (белые кружки). Анализируя полученную информацию, игрок должен за минимальное количество ходов угадать искомую комбинацию, подставляя цветные шары на различные позиции.

Catch Thirty Three

★★★★★

Разработчик неизвестен
Страница загрузки www.albinoblacksheep.com/flash/catch33.php



От разминки интеллектуальной перейдем к разминке зрительной. Тридцать три цифры разбросаны по экрану и постоянно находятся в движении. От игрока требуется немного – по очереди наводить мышь на каждую цифру в порядке возрастания. Естественно, рано или поздно вы отыщете все цифры, поэтому смысл игры – сделать это как можно быстрее. Подобное развлечение действительно полезно, поскольку развивает внимательность и широту зрения. Цифры не только двигаются, но и периодически ускоряются, чтобы помешать игроку следить за ними. Чтобы улучшить свои показатели, вам в любом случае придется приноравливаться и отслеживать одновременно несколько цифр.





Остановите вертолет – я выйду

И ад шел вслед за мной

Вечером стулья – утром деньги

Янош Грищенко

ПАСПОРТ

Mercenaries

Жанр микс
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com/games/mercenaries/main.html

Pandemic Studios
Американская компания Pandemic основана в 1997 году. Относительная «молодость» не мешает ей хвастать тремя студиями: главной в Лос-Анджелесе, Калифорнии и еще одной в далекой Австралии. Приоритетным направлением для Pandemic является разработка игр под next-gen-консоли.
Игры Triple Play 98, Triple Play 2002, Star Wars: The Clone Wars, Dark Reign 2, Battlezone 2: Combat Commander, Army Men RTS, Star Wars Battlefront, Full Spectrum Warrior, Mercenaries
Проекты Destroy All Humans, Project Q
Web-сайт www.pandemicstudios.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Ну просто-таки замечательная игра!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графика; анимация; звук; AI; затягивающий геймплей; большой игровой мир; свобода действий

– Местами игра сложновата; требуется достаточно много времени для прохождения

ФОРМУЛА ИГРЫ

GTA: San Andreas + боевые действия – контрактная схема = **Mercenaries**

В творческих муках порой рождаются удивительные вещи. Такие, например, как Mercenaries. Создать игру, очень похожую на смесь Grand Theft Auto и Freedom Fighters, но при этом разительно от них отличающуюся, – это удел мастеров. Собственно, вы ведь и сами прекрасно понимаете, что после Full Spectrum Warrior в незаурядных способностях коллектива Pandemic Studios мало кто сомневался (*я еще после Battlezone не сомневался.* – Прим. гл. ред.). Ну а Lucas Arts, выступившая издателем нового продукта, носом чует, откуда веет прибылью. Что само по себе уже говорит о многом. Разбазаривать средства разработчики лишний раз не стали. По этой причине владельцы PlayStation 2 и X-Box устремляются прямиком в Корею, а обладателям PC остается с грустью смотреть им вслед.

Демагогию, впрочем, отбросим в сторону. Игровому пространству Mercenaries могут позавидовать многие, включая и серию GTA. Из просто большой и красивой карты разработчикам удалось создать маленький мирок, живущий по своим законам и правилам, – территорию, на которой ведутся боевые действия. Даже после десятка часов игры не перестаешь удивляться: везде что-то взрывается, стреляет, штурмовая авиация наносит ракетно-бомбовые удары, вертолеты патрулируют местность, а журналисты пытаются влезть в самую гущу событий и отснять драгоценные кадры… И главное, все это без вашего малейшего участия. Не покидает чувство, что, по сути, человек здесь и не нужен. В действительности же игрок – не более чем рядовой участник всех событий, происходящих на экране телевизора. На одной территории пересеклись интересы четырех сторон: союзнических сил, Китая, Южной Кореи и русской мафии.



А вот и воздушная поддержка

Pandemic Studios в самом начале разрешает выбрать одного из трех персонажей, представляющих секретную компанию Executive Operations, которая выполняет заказы государственных и коммерческих структур по всему миру, лишь бы деньги платили (попросту говоря, отныне вы превращаетесь в наемника). После чего, по сути, разработчикам становится на вас откровенно наплевать. То есть человек, севший скоротать часик-другой за Mercenaries, получает практически полную свободу действий, а это предложение, как вы понимаете, от которого невозможно отказаться. Игрок связан лишь одним заданием на протяжении игры – найти и нейтрализировать пятьдесят два северокорейских военных. Причем и за живых, и за мертвых заказчики одаривают вас солидным финансовым вознаграждением.

Схема традиционно незамысловата. Игрок колесит по карте, принимая или отвергая заказы различных сторон. Средств передвижения доста-

точно много: начиная от легковых автомобилей и заканчивая вертолетами. Как выполнять задания – решать тоже вам. Можно вломиться на вражескую базу через основные ворота, а можно проделать дыру в стене на другом конце периметра и пробраться через нее; можно уничтожить врага с вертолета, а можно просто с автоматом в руках и т. д. Никаких искусственных рамок или обилия скриптов (хотя они, конечно, тоже есть), все зависит от вашего выбора.

Сами же миссии разнообразны и никогда не дублируют друг друга. Уничтожение артиллерии, складов с горючим, вывоз агента с вражеской территории, спасение экипажа вертолета... Впрочем, учтите, что не все так просто. Заказчики любят ограничивать сферы влияния конкурентов, а потому не редки конфронтации с бывшими союзниками. Застрелили больше мафиози, чем позволено, – будьте добры уплатить солидного размера мзду в кассу, иначе заказов этой стороны больше вам не видать. И хотя прибыль заметно перекрывает расходы, авторы позаботились, чтобы заработанные игроком деньги не складывались в длинный чулок. Все дело в том, что обилия аптечек, патронов и прочей радости в игре нет и подавно. Потому, используя PDA, извольте заказывать с доставкой на место событий все, что вам требуется, на определенном интернет-сайте. Естественно, за деньги. Это может быть как амуниция, так и бронетранспортер. Заказ выполнят незамедлительно, если район, в котором вы находитесь, не простреливается вражескими ПВО или из-за особенностей местности связь отсутствует.

Порадовал и искусственный интеллект. Оппоненты пытаются убежать от брошенной гранаты, а если заметят вблизи военную технику, то непременно воспользуются установленным на ней оружием. При сокращении дистанции до удара прикладом (можно даже и так) всегда пытаются отдалиться и выпустить автоматную очередь.

Графика тоже оказалась на высоте. Прекрасные модели юнитов, хорошая анимация и физический движок, взрывы смотрятся замечательно, равно как и огонь. Все это позволяет еще больше погрузиться в игру, ощутить особенную атмосферу Mercenaries. Что же касается музыкального сопровождения, то понравиться оно может далеко не всем. Озвучивание персонажей выполнено отлично, местами с прекрасным юмором, по крайней мере на английском языке. Но услышав разговор босса мафии по телефону на русском, стало очевидно, что смысловая нагрузка в этой речи отсутствует. Даже страшно представить, какую чушь несут китайцы и корейцы.

Но у Pandemic Studios все равно вышла замечательнейшая игра. Несмотря на схожесть элементов геймплея с некоторыми известными играми, Mercenaries не перестает удивлять своей самобытностью и оригинальностью. Вторая игра этих разработчиков за последние полгода и второй «Выбор редакции». Тенденция, друзья?



Ох и надымили...



Стильная штучка

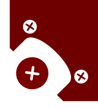
Шеф, два счетчика!

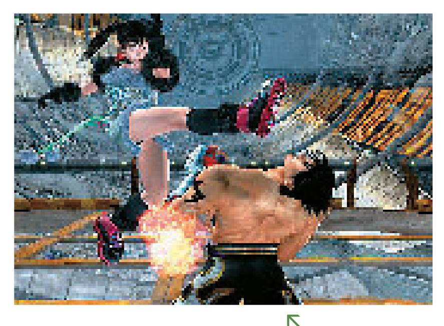
Стой, стрелять буду!



Нечто похожее вы можете увидеть в

Grand Theft Auto: San Andreas **ДПК 12/2004**
Freedom Fighters **ДПК 11/2003**





«Я тебе покажу «панцу-панцу», извращенец!»

ПАСПОРТ

PlayStation 2/Tekken 5

Жанр fighting
Разработчик Namco
Издатель Namco
Web-сайт tekken5.namco.com

Namco
Один из крупнейших мировых разработчиков и издателей игр для консолей и игровых автоматов, хотя и для ПК выходило несколько его продуктов.
Игры Soul Calibur, Ridge Racer, Pac-Man, Dead to Rights, Katamary Damacy, серии MotoGP и Time Crisis и т. д.
Проекты нет данных
Web-сайт www.namco.co.jp



А глаза такие добрые-добрые…



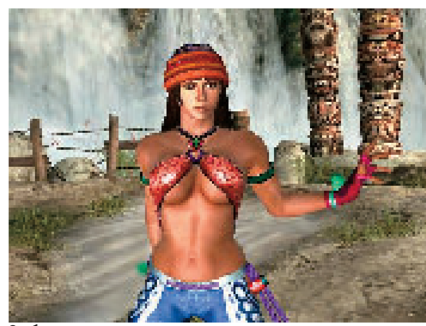
ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших файтингов на PS2

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Все лучшее жанра

– Ничего существенного



Забавная оптическая иллюзия: если долго смотреть на эту картинку, можно увидеть водопад на заднем плане

Если вам нравятся файтинги, то поиграйте также в
Soul Calibur II **ДПК 6/2003**
Virtua Fighter 4 **ДПК 6/2002**



ФОРМУЛА ИГРЫ

Tekken 3 + все самое лучшее в файтингах = **Tekken 5**

«Пока ты там внизу, почисть заодно мои ботинки»

Классика жанра

Богдан Афанасьев

В это трудно поверить, но в нынешнем году исполняется 10 лет с начала работы Namco над серией Tekken. Игроки со стажем от нахлынувшей ностальгии будут плакать навзрыд над этим файтингом – не только потому, что в него включены три первые версии для игровых автоматов, но и потому, что он оказался лучшим в серии, без труда отобрав пальму первенства у третьей части, вышедшей еще на первой PlayStation.

Игра имеет три режима: основной сюжет, бесконечный аркадный вариант с системой прокачки и присваиванием степени мастерства персонажу, а также трехмерный action Devil Within с Jin в главной роли. Героев в этой части много – кроме знакомых по предыдущим пяти частям, вы встретите и трех новичков: Asuka Kazama, Raven и Feng Wei.

По поводу сюжета скажу лишь, что он стандартный. Все равно на него никто никогда особого внимания не обращает. Все догадались, что проводится очередной турнир King of Iron Fist, в котором участвуют персонажи, а большего, в принципе, в подобных продуктах и не надо. Хотя радует, что для каждого героя есть свой пролог, «биографическая справка» (о том, как он дошел до жизни такой) и заключительный видеоролик.

Можно долго рассказывать о графике, но лучше увидеть это великолепие самому. Отлично проработанные персонажи и окружающая среда поражают своей красотой и четкостью деталей. Антиалиасинг и железные 60 кадров в секунду в других PS2-играх не так часто встречаются, как хотелось бы, но здесь они присутствуют. Наверное, Tekken 5 назовут одной из красивейших игр 2005 года.

Играть очень интересно, геймплей затягивает не на шутку. Правда, люди с неустойчивой психикой могут быть другого мнения – даже у меня не единожды возникало желание разбить джойстик о стену, когда финальный босс в надцатый раз побеждал, несмотря на то что у него практически не оставалось здоровья. Система боя, безнадежно испорченная в Tekken 4, изменилась в лучшую сторону: она стала напоминать третью часть. А стены и разрушаемые объекты на арене добавляют дополнительные способы сокрушения соперников и использования комбо. Появилась также возможность покупать персонажам на дополнительные очки одежду и аксессуары.

P. S. Обратите внимание на лягушек на уровне Secret Garden: если вы какую-либо из них раздавите в пылу схватки, то она отправится прямиком на небеса в виде маленького ангелочка. Похоже, не только все псы попадают в рай.



«Турецкий гамбит»



Снять хороший фильм на основе известного литературного произведения очень непросто – это показывает опыт «Ночного Дозора» и «Властелина Колец». Еще сложнее делать кино по популярному детективу, ведь практически каждый потенциальный зритель уже знаком с основной интригой и отлично знает имя главного гада.

Авторы «Турецкого гамбита» решили эту проблему весьма оригинально. Специально для ленты Борис Акунин переписал сюжет, в результате чего события развиваются несколько иначе, характеры персонажей, как и их мотивация, изменились, а маску Анвара-эфенди надел совершенно другой человек. Это вдвойне приятно: во-первых, люди, читавшие книгу, получают полное удовольствие от сюжета, а во-вторых, любители портить просмотр фильма пересказом событий оказались посрамлены.

Вкратце о сюжете. Русско-турецкая война. Эраст Фандорин бежит из плена и узнает о плане Анвара-эфенди взять Плевну, чтобы задержать продвижение российских войск. Вместе с примкнувшей Варварой Суворовой он пытается предупредить командование, но внедрившийся в штаб шпион мешает им. В течение всего фильма детектив старается вычислить агента, при этом за его ошибки расплачиваются своими жизнями русские солдаты.

Актерская игра в «Турецком гамбите» потрясающая. Кажется, исполнения такого уровня россияне не показывали со времен «Войны и мира». Присутствуют и спецэффекты – их немало, и они местами довольно неплохи, особенно сцена расстрела армии на марше.

Как ни странно, но обошлось без излишнего пафоса. Мы видим не железных суперлюдей, а обычных солдат, проявляющих обычный героизм. Вступительная сцена с погоней турков за русскими в поле подсолнухов очень сильная, несмотря на то что использует, в принципе, довольно стандартные приемы, не раз обыгранные в американских лентах.

Отличный фильм. Недостатки, конечно, имеются, особенно в части исторической правдоподобности и соответствия оригиналу, но это же художественное произведение, а не учебник.

P.S. Тех, кто обрадовался отсутствию Никиты «царя всея кинематографии» Михалкова, огорчу: хотя в «Турецком гамбите» его нет, но в следующей ленте по Акунину «Статский советник» он появится в традиционном для себя амплуа.

Сергей Галёнкин



ВЕРДИКТ ★★★★★

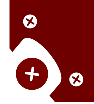


Компания Первый канал

Web-сайт www.gambitfilm.ru

Режиссер Джаник Файзиев

В ролях Егор Бероев (Эраст Фандорин), Ольга Красько (Варвара Суворова), Александр Лыков (Перепелкин), Марат Башаров (Гриднев), Дмитрий Певцов (Зуров), Даниэль Ольбрыхский (Маклафлин), Александр Балуев (Соболев), Гоша Куценко (Исмаил-бей)



Alone in the Dark



Живой кошмар кинематографа, истребитель синефилов, человек, пожирающий игровые лицензии заживо. Это самые нежные эпитеты, которыми поклонники хороших видеоигр и фильмов награждают немецкого режиссера Уве Болла. Он был мало известен до тех пор, пока не купил оптом права на создание картин сразу по нескольким знаменитым играм. В черном списке оказались House of the Dead, Alone in the Dark, Bloodrayne, Hunter: The Reckoning и Far Cry. Первые две жертвы уже вышли на экраны: о «Доме мертвецов» мы писали в «Домашнем ПК», № 3, 2004, пришла пора «Одного во тьме».

После того как первая лента заняла 29-е место в списке худших фильмов всех времен и народов, никто не ждал от Уве Болла великих свершений. Но отважный немец опять сумел удивить весь честной народ: 20-е место в том же списке и средняя оценка 2 из 10. Серьезная заявка на лидерство.

Говорить о художественной ценности, актерской игре, спецэффектах, сценарии, аутентичности, ритме повествования и прочих странных и недоступных арийскому разуму вещах применительно к Alone in the Dark нельзя. Все одинаково отвратительно, определиться, что именно получилось хуже всего, невозможно.

У House of the Dead по крайней мере были динамичные боевые сцены (о'кей, одна сцена), здесь же центральная перестрелка представляет собой натуральный DOOM 3 без фонарика: ничего не видно, иногда тьму прорезают выстрелы, слышно тяжелое дыхание. Страшно, аж жуть, ага.

В Alone in the Dark есть только один фрагмент, который хочется смотреть снова. Это финальные титры с потрясающей Wish I Had An Angel группы Nightwish. Но есть другие, более простые и интересные способы познакомиться с творчеством этого замечательного коллектива.

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Boll Kino Beteiligungs

Web-сайт www.aloneinthedark.com

Режиссер Уве Болл

В ролях Кристиан Слейтер (Эдвард Кэрнби), Тайра Рейд (Элайн Кэдрак), Стивен Дорфф (Ричардс), Фрэнк Тернер (Фишер).

Robots / «Роботы»

ВЕРДИКТ ★★★★★



Компания Blue Sky Studios/20th Century Fox, 2005

Web-сайт www.robotsmovie.com

Режиссеры Крис Уэдж, Карлос Салданья

Роли озвучивали Ивэн Макгрегор (Родни Нержавейкин), Робин Уильямс (Тормоз), Холли Берри (Клепка), Мэл Брукс (Биг Уэлд), Грег Киннер (Поршень), Аманда Байнс (Пайпер) и другие

Голливудские кинокомпании не держат любителей анимированных фильмов на голодном пайке и полнометражные мультики выпускаются на экраны с завидным постоянством. Сегодня пришел черед картины от создателей «Ледникового периода», в которой они из мира мамонтов, саблезубых тигров и сумасшедших крысобелок переметнулись в напрочь железный и механизированный мир роботов.

Главный герой Родни Нержавейкин, юный, но, безусловно, гениальный изобретатель из бедной провинциальной семьи, мечтает встретиться со своим кумиром, великим Биг Уэлдом, и показать ему собственное творение. Оказывается, что в Робот-Сити ситуация совсем не такая, как показывают по «региональному» телевидению. Биг Уэлд отстранен от дел, а в его корпорации всем заправляет негодяй Поршень. Можете даже не сомневаться в хэппи-энде. Но чтобы добраться до финальных сцен, где, следуя моде, все роботы пляшут и поют, ему придется пережить массу порой опасных, а иногда и забавных приключений.

Да, сюжет фильма непритязательный и легко предсказуемый. Но это не столь великий грех, так как «Роботы» – мультик для семейного просмотра. Зато анимация персонажей вызывает бурю эмоций. К слову, меня последнее время постоянно преследует мысль о том, что нынче компьютерные актеры справляются со своими ролями значительно лучше многих живых коллег по ремеслу.

В «Роботах» не забыт ни один из стандартных компонентов высококачественного развлекательного фильма для всех возрастных и социальных категорий. Здесь вам и всенепременный комический дружок главного персонажа Тормоз, и намеки на дальнейшие романтические отношения Родни и присоединившейся к «повстанцам» сотрудницы Поршня симпатичной Клепки. А отдельные сцены, которые в игровом фильме потребовали бы команды каскадеров, вызывают в памяти невероятные механические системы из игры The Incredible Machine.

Александр Птица

